ES UNA PUBLICACION PARA USUARIOS DE

ACCION AMSTRAD

CPC
PCW

DE USUARIOS A USUARIOS

350 pts. (Inc. IVA)

AÑO I - NUM. 0 - FEBRERO 1987

NO ES UNA REVISTA OFICIAL AMSTRAD



LOS ULTIMOS PROGRAMAS MAS DE 50 COMENTADOS

LOS SUPERJUEGOS

* TARZAN
* XEVIOUS
* SPACE HARRIER



DISCOLOGY: El mejor copión

CARGADORES

* SPACE HARRIER
* LIVINGSTONE SUPONGO
* LIGHT FORCE

MAPA

* BASUN



PCW: CONTABILIDAD GENERAL II

VIDEOCLUB, BATMAN, 3D CLOCK CHESS, FLEET STREET EDITOR

HAZ HABLAR A TU ORDENADOR ¡¡TE DAMOS EL PROGRAMA!!

Y ADEMAS: Trucos, Pokes, Contactos, Concursos

Director
Julián Calero

Jefe de Redacción
Begoña Gómez

Redacción
Angel Hernández y Javier Calleja

Colaboradores
Antonio Casals, Angel Badía, Andoni Etxebarría y Juan Manuel Salazar

Fotografía
Miguel Ayerdi

Edita
J.H.C.

Redacción y Publicidad
Zamácola, 17 - 4.º A y 5.º E. - 48003 Bilbao. Vizcaya. Tfno.: (94) 440 46 88.

Imprime
Gráficas Ibarsusi, S. A.

Distribuye
S.G.E.L. Avda. Valdeparra, s/n. Alcobendas. Madrid

Depósito Legal
BI - 1.732-1986

Editorial

Queridos lectores: nos agradaría muchísimo que este primer número de "AMSTRAD ACCION", fuera de vuestro total interés. Nos gustaría ofreceros, y ése será nuestro propósito, una revista rebosante de actualidad, de buenos programas y sobre todo práctica desde el principio hasta el fin. Con la ayuda de todos vosotros esperamos alcanzar esta ansiada meta, somos conscientes de que ninguna revista puede sobrevivir sin el apoyo de sus lectores, sin su colaboración. Todos podemos aportar algo a "AMSTRAD ACCION".

Nosotros queremos ofrecer una revista desenfadada y cordial, de gran calidad y para ello lo primero que esperamos hacer es aumentar el número de páginas y el color. De este modo duplicaremos su volumen y su contenido.

Mes a mes os informaremos de los juegos más actuales e interesantes, las utilidades más prácticas y los programas de gestión más relevantes. Pero esto no es todo, nuestra mira está puesta aún más lejos, queremos que vosotros también participéis. "AMSTRAD ACCION" te va a retar a competir, estate preparado y lo podrás comprobar.

Desde esta editorial y como director, es mi deseo transmitir mi agradecimiento, por su atención y ecuanimidad así como por su instructiva y sincera conversación, al Sr. Director de la revista Amstrad User. Asimismo expreso mi gratitud a las diferentes casas y empresas de software que nos han ofrecido su colaboración.

El director

SUMARIO

ACTUALIDAD

• De vampiros va el asunto, DRACULA de CRL lo ha hecho posible. Por ahora no sabemos mucho de él aunque puede que ande en la línea de Nosferatu. Esperemos que sea un poco más terrorífico que todo lo existente, hasta el momento, sobre el tema.

• Muy pronto estará disponible la versión para Amstrad del famoso DONKEY KONG, el gorila que hizo furor en las máquinas de los bares hace ya unos cuantos años. Esquiva al gorila y rescata a la chica. DONKEY KONG es un programa de ***Ocean*** y suponemos que muy pronto andará por aquí.

• ***Martech*** pasa al ataque con cuatro nuevos programas que veremos muy pronto: W.A.R., TARZAN, COSMIC SHOCK ABSORVER y UCHI MATA. En nuestro próximo número caerá alguno.



• De la mano de ***Reaktor*** (los creadores de Deactivators) nos llegará a primeros de año, TRIAXOS, un programa manejado por iconos que promete ser tan original como el mencionado.
La acción transcurre en un satélite-prisión llamado ZED, tu misión será rescatar a un científico hecho prisionero por las hordas de Triads. Lo veremos enseguida.

• ASPHALT. ¿Habéis visto Mad-Max? Este programa es un fiel reflejo de la película. Tú serás el guerrero de la carretera U.S. donde impera la ley del más fuerte. Tu misión: al volante de tu camión blindado deberás transportar bombonas de gas hasta Detroit. A lo largo de tu recorrido te enfrentarás a numerosos peligros, ¿podrás superarlos?

• ***Design Design,*** los chicos de N.E.X.O.R., Tank Buster y otros cuantos más, han preparado un juego que parece que rompe un poco con la línea anterior de sus productos, KAT TRAP. EL PLANETA DE LOS HOMBRES GATOS da la impresión de, por lo menos, ser original. Cuando lo veamos bien os lo confirmaremos.

• MANHATAN 95, junto con Asphalt nos llega de Francia.
Nos encontramos en el año 1995, el avión del presidente se ha estrellado sobre la isla de Manhatan, hace tiempo convertido en prisión; nuestra misión será rescatarlo.



• Aparte de DEEP STRIKE, ***Durell*** nos va a deleitar con una nueva creación, su nombre, SIGMA 7. La acción transcurre en el espacio interestelar y nos veremos pilotando una minúscula nave. Sus gráficos son muy buenos y el juego parece interesante. Habrá que esperar para comprobarlo ¿No os parece?



ACTUALIDAD



- *Quicksilva* ha lanzado un nuevo programa que tiene muy buena pinta. Se llama DEFCOM y la acción transcurre en el espacio. Tú eres el capitán Nick Diamond y tu misión será traspasar las líneas de las fuerzas invasoras y atacar a las naves enemigas que defienden los satélites situados sobre las mayores ciudades de la Tierra. Si quieres verlo pronto, no nos pierdas de vista.



- COP-OUT es el nombre del nuevo y último programa de *Micro-Gen* que estará listo muy pronto. El protagonista del juego es un policía que tendrá que vérselas con toda clase de rufianes. Esperemos que por lo menos tenga la misma calidad que Frost Byte, si no más. Seguro que si.

[redacted]

- Por fin ha salido a la calle ROGUE TROOPER, el esperado juego de ***Piranha*** que como recordaréis son los creadores de Popeye, Trap door, Nosferatu, The colour of magic, etc.
ROGUE TROOPER, como muchos otros, es la adaptación de un famoso cómic del Reino Unido, 2000 AD, al ordenador. Lo podrás ver en nuestro próximo número.

- LEGEND OF KAGE, ninjas, samurais,.. *Imagine* lo ha anunciado y estará disponible prontíiiiiisimo.
Este es otro juego más de lucha donde tendremos que demostrar nuestras habilidades si queremos salir victoriosos frente a la cantidad numerosísima de enemigos con los que nos toparemos. LEGEND OF KAGE, muy pronto en Amstrad Acción.



[redacted]

- Una compañía inglesa desconocida hasta hace muy poco ha presentado (no sabemos decir si su última o primera creación) THE LAST NINJA, un programa que al menos visto en el Atari te deja impresionado.
Entre las características de este juego destacamos, como principal, su extensión: 300 k, 125 pantallas, hasta 60 movimientos diferentes, infinidad de armas a tu disposición y diferentes tipos de combate. Un juego que promete ser interesante y que estudiaremos dentro de muy poco.

[redacted]

- *U.S. Gold* nos tiene preparada para primeros de este año una sorpresita llamada MASTER OF THE UNIVERSE. En él tendrás que ayudar a He-man, el guerrero más poderoso de Eternia, a luchar contra las fuerzas del mal al mando de las cuales se encuentra Skeletor.
Por otra parte U.S. Gold lanzará próximamente ACE OF ACES, SUPER CYCLE y ACROJET.

ACCION INTERNACIONAL

Ere Informatique

En cada número Amstrad Acción va a dedicar un espacio para comentar las casas de software francesas más importantes. Empezamos con ERE INFORMATIQUE, un monstruo, dentro y fuera de Francia.
Más adelante continuaremos con las inglesas y por supuesto las españolas, que también tienen su mérito.

En su origen, un programador, Emmanuel Vian, consciente del gran parque de máquinas en Francia y la fuerte demanda de programas originales franceses, lanza Ere Informatique, sociedad de edición. Pronto se unen a él M. Rampom y P. Ulrich.

Su objetivo era hacer del programa francés uno de los primeros del mundo. Su política editorial y su estrategia comercial no cesaron su desarrollo.

La orientación artística la basan en dos criterios: creación e innovación. La primera se logra a través de una selección rigurosa de programas (4 programas sobre 100 por mes), seguido de una colaboración estrecha entre el director artístico y el autor. Respecto a la innovación Ere Informatique ha participado activamente en operaciones susceptibles de abrir la informática a otros campos:

— Coedición con TFO1, TRIEL, FF1 del Test de Arsene, programa muy sofisticado de telecargamento, el primero bajo las normas CCETT.

Por el interés que ello aporta al progreso tecnológico aplicado al campo de la informática, también ha realizado programas en cálculo fractal. Ha colaborado asimismo con dos grandes títulos de la prensa informática, con ***Jeux et Strategie y SVM.***

En julio de 1985, Ere Informatique, firma un acuerdo de coedición con la sociedad inglesa PSS. Según este contrato cada uno de los participantes elige en la gama de su partenaire, los productos que le interesa y los edita en su país. La colaboración ha constituido el punto de anclaje de la implantación de Ere Informatique en el extranjero. A éste han seguido otros acuerdos: con Radar Soft en los Países Bajos y Geposoft en Alemania. Por otra parte la firma inglesa Mirrorsoft ha confiado la edición francesa de su software a Ere. Por último ésta, ha cedido la producción y edición de sus programas en España, bajo licencia exclusiva a War Games.



Tres años después de su creación Ere Informatique, se impone como uno de los líderes franceses.

El Software

Entre los programas más conocidos de Ere Informatique se encuentran:

Macadam Bumper, una máquina pimball donde incluso podemos reconstruir nuestro tablero. ***Contamination,*** un juego de simulación en el cual nuestra misión será combatir los focos de infección que van surgiendo por todo el mundo. Para ello contamos con un sofisticado laboratorio y un montón de posibles maniobras, una de ellas, la última, el ataque nuclear y el fin. ***Pacific,*** un juego que transcurre en las profundidades del océano. Nuestro personaje es un buzo que tendrá que explorar el fondo del mar para encontrar el tesoro de los Atlantes. ***Crafton et Xunk*** y ***Eden Blues*** (Get Dexter y Doomsday Blues para los ingleses), dos éxitos dentro y fuera de Francia. El primero de ellos creado por Remi Herbulot al igual que Macadam Bumper. El segundo por Dublanchet y Vagnon. ***Gutter,*** es un juego ya antiguo pero muy original. Tenemos que guiar una bola por una especie de pista e ir arrollando el mayor número de figurines que podamos pero sin topar con los verdugos. ***Robbbott,*** hecho también por los programadores de Eden Blues, Dublanchet y Vagnon. Sin carburante te has visto obligado a aterrizar en IO, tus tres robots, Xor, Xam y Rho serán los encargados de buscar el carburante para la nave. ***Sram,*** es una aventura de mucha calidad y muy buenos gráficos. La única pega es que está en francés. ***Star Graph,*** un programa para los amantes del dibujo. Y entre sus últimas novedades encontramos: ***Tensions,*** un nuevo strip poker que no tiene nada que ver con los aparecidos hasta ahora. ***Tobrouk 1942,*** fruto del contrato realizado con PSS. Es un programa de estrategia con acciones de arcade. ***Explorateur III,*** es un programa para la creación de cálculo fractal. A medio camino entre el juego y la utilidad, Explorateur III abre las puertas al mundo de la imaginación. ***L'animalier*** y ***Les 4 saisons,*** son dos programas educativos. ***Asimil anglais,*** un curso de inglés. ***Sram 2, 1001 BC, Scott Winder reporter*** y ***Harry and Harry*** son los últimos programas que han producido.

Como colofón diremos que Ere Informatique es una gran compañía, con una amplia visión innovadora que sigue a la cabeza realizando muy buenos programas.



Concurso

100.000 ptas. en premios

¿Sabéis?... Estamos de antojo... ¿Qué?... ¿Qué es nuestro problema? Bueno hombre tampoco os pongáis así ¿no?... Lo que pasa es que tenemos el capricho de ver una pantalla con un motivo especial o mejor con tres: ***un desnudo artístico,*** un ***paisaje futurista*** en el cual la figura principal sea un extraterrestre alto, robusto y escamoso y ***un tema libre.***

¡Ya os decíamos nosotros que estábamos de antojo! pero ¡Aggggg! Sois tan perversos.

Bueno, el caso es que nosotros somos muy malos y por ello hemos decidido pediros vuestra ayuda ¿Aceptáis? Si es así atentos a lo que viene.

BASES:
- Podéis enviar las pantallas que queráis tanto de un tema como de los otros.
- Con cada pantalla tenéis que enviar el título y una explicación corta que detalle o describa vuestra obra.
- Los dibujos han de ser completamente originales, no pueden ser copias ni modificaciones de otros ya existentes (no nos vengáis con la copia de Sex-Picture que anda por ahí porque esa ya... no cuela).
- Los dibujos podéis realizarlos con lo que más os convenga. Lo mismo da que uséis un ratón, una tableta o un simple diseñador de gráficos. Pero eso sí, enviadnos el nombre del programa o periférico que hayáis utilizado para realizarla.
- Podéis mandar vuestros trabajos grabados en cinta o disco, pero tened en cuenta que no podremos devolverlos. Si los enviáis en cinta es muy importante que los grabéis a una velocidad baja.
- De todos los trabajos recibidos serán seleccionados y publicados un total de seis, dos por cada tema.
- Los premios se pagarán en metálico, 15.000 ptas. para el primero de cada tema, 10.000 ptas. para cada uno de los segundos y 30 juegos sorteados entre el resto de los participantes.
- La fecha de presentación de obras quedará cerrada el día 15 de abril. El resultado del concurso será publicado junto con los trabajos finalistas en el número de mayo.

Y ésto es todo. Ya podéis empezar a trabajar y ... ¡Suerte! Estamos seguros de que muchos de vosotros sois unos artistas ¡Demostrarlo!

Cuando tengáis listas las pantallas enviadlas a AMSTRAD ACCION Apartado de Correos 91 BILBAO

Colaboración

Oye, ¿tú eres un manitas? ¿Serías capaz de pokear el primer programa que se nos ocurre? ¿Tienes más conocimientos de código máquina que nosotros? ¿Sí? ¿Entonces te necesitamos. Si quieres colaborar con Amstrad Accion tienes las puertas abiertas.

Necesitamos personal capaz de abrir cualquier programa y de comentarlo de una forma especial, como a vosotros os gusta. Si crees que es tu caso ponte en contacto con nosotros. ¡Esperamos tu carta!

El juego del mes

SPACE HARRIER

Elite

(Joystick/teclado)

Fantásticoooooo!!, nos encontramos ante el último éxito de esta casa, que como recordaréis es la autora de *Comando* y más recientemente de *Scooby Doo* y *1942.*

Este programa, como es de esperar de Elite, es un arcade de lo más puro y muy entretenido.

El juego consiste en manejar a nuestro personaje dentro de Fantasy Zone (Zona Fantástica) en lucha constante con todo tipo de monstruos, como arma tenemos un turbo-propulsor con laser incorporado que será nuestro mejor y único amigo a lo largo de todo el recorrido.



Nuestro protagonista se mueve con gran rapidez por la pantalla según nuestras órdenes y tiene que cargarse todo lo que encuentre delante, a la vez tiene que evitar los árboles y otros obstáculos que le vienen de cara y a gran velocidad.



Para los amantes del Dato diremos que el juego está hecho en 3D (muy logradas), sus gráficos incorporan una técnica muy curiosa que consiste en mezclar sprites con gráficos lineales (estilo Elite). Con ello se consigue más rapidez en el movimiento aunque un poco menos de calidad en los gráficos. La música está hecha a plena potencia, es decir, a tres canales, aprovechando el CPC a tope. Los scrolles alucinantes, en definitiva, un juego fantástico.



Space Harrier es una versión más, sacada de las máquinas de los bares. En este caso Elite ha acertado y la semejanza con el video juego de Sega es grandísima. Personalmente no sé si la habéis podido ver por aquí pero si habéis estado en Londres, lo podréis haber comprobado. Elite, se ha esmerado en este programa pudiéndolo identificar plenamente con la versión original.

GRAFICOS	9
MOVIMIENTO	9
SONIDO	8
ACCION	9
ADICCION	8
RELACION c/p	

CARGADOR

Un estupendo cargador para un gran programa que te proporcionará todas las facilidades para conseguir pasar los 16 niveles de juego. Sin él estás perdido, no pasarás del tercer o cuarto nivel y si lo haces no irás mucho más lejos. Arboles, naves y terroríficos dragones, entre otros, te lo impedirán con sus mortíferas ráfagas. Los árboles no te dispararán pero el contacto con ellos será igual de mortal. Los dragones tienen una resistencia a nuestros disparos exagerada y su potencia de fuego es muy superior al resto de los "obstáculos". Para acabar con ellos necesitarás hacer blanco con tus disparos muchas veces y al mismo tiempo esquivar los suyos.

Solamente nuestro cargador puede ayudarte a conseguir tu fin. Tecléalo y sustitúyelo por el cargador original. Cuando haya acabado de cargar el juego os preguntará si queréis vidas infinitas, inmortalidad, árboles, dragones y música. Ir contestándole sí o no y al ataque. Ya podéis entrar en la Zona Fantástica.

```
10 MODE 0:BORDER 0:FOR A=0 TO 15:READ Z$:INK A,VAL
("&"+Z$):NEXT:LOAD "!HARRIERO":OPENOUT "Z":MEMORY
&3B5:LOAD"!HARRIER1"
15 DATA 0,1A,6,0,0,9,2,19,F,3,10,A,D,15,E,14:MODE
1:INK 1,20
20 PRINT"AMSTRAD ACCION":PRINT CHR$(13):PRINT
"Angel Badia":PRINT CHR$(13):PRINT CHR$(13)
25 INPUT "Vidas Infinitas";v$:IF v$="s" THEN POKE
&D74,0
30 PRINT CHR$(13):INPUT "Inmortal";v$:IF v$="s"
THEN a=&5C9:POKE a,0:POKE a+1,0:POKE a+2,0:POKE
a+3,0
40 PRINT CHR$(13):INPUT "Arboles";v$:IF v$="n"
THEN POKE &F64,&C9
50 PRINT CHR$(13):INPUT "Salen Dragones";v$:IF
v$="n" THEN a=&1314:POKE a,0:POKE a+1,0
60 PRINT CHR$(13):INPUT "Musica";v$:IF v$="n" THEN
POKE &1CCD,&C9
70 CALL &3B6
```

LIGHT FORCE

Gargoyle Games

(Joystick/teclado)



Bajo el sello de FTL, Gargoyle Games ha lanzado tres programas, ***Samurai Dawn, Shockway Rider*** y ***Light Force*** que prometen atraer a todos los adictos de los programas de marcianos.

La firma inglesa ha creado estos 3 programas bajo una nueva técnica de programación denominada Lasermation y no hay duda de que ésta ha dado resultado. Con ella han conseguido unos gráficos y un movimiento extraordinarios. No penséis que en este programa vais a encontrar el clásico juego de marcianos al que tan acostumbrados estamos, nada más lejos de la realidad. Light Force, es un programa cuyo tema es el mismo de siempre pero no así su concepción.

Nuestra única misión será "destruir para sobrevivir" y llegar al final de la ruta que tenemos trazada. Deberemos superar tres niveles diferentes: Asteroide Belt, The Jungle Planet y Orbital Plataforms. Según vamos avanzando la dificultad aumenta y cuando por fin llegamos al final el juego no acaba si no que vuelve a comenzar con un nivel de dificultad más alto. De todas formas no es nada fácil acabarlo sin el cargador que hemos hecho para ti.

GRAFICOS	8
MOVIMIENTO	9
SONIDO	7
ACCION	9
ADICCION	8
RELACION c/p	

CARGADOR

Teclea este programa y grábalo en cinta o disco con el nombre que te parezca. Te proporcionará vidas infinitas. Para jugar sustitúyelo por el cargador original.

```
10 BORDER 0:INK 0,0:CLS
20 FOR x=&BE00 TO &BE0D
30 READ a$:POKE x,VAL("&"+a$):NEXT
40 OPENOUT "A":MEMORY &5DB:LOAD "light1" "LIGHTFOR"
50 POKE &61D,&C9:CALL &5EE
60 LOAD "light2":POKE 25221,&FF:CALL &BE00
70 DATA 21,1c,96,11,a4,a9,01,ed,8c,ed,b8,c3,31,73
```

DISCOLOGY
¿El mejor copión?

Oh, la, la! Los copiones, tema tabú en nuestro país y sin embargo en países como Inglaterra y Francia donde la piratería (en el primero al menos) se puede decir que se ha eliminado de raíz no cesan de aparecer y cada vez más sofisticados. ¿Qué podemos decir nosotros? España es un país donde la piratería se ha convertido casi en arte. El clásico pícaro del siglo XV ha evolucionado de tal forma que hoy es dueño de una parte del mercado "negro" nacional. Y es que para estas cosas somos los primeros.

Nosotros no vamos a cuestionar de ninguna forma si está bien o está mal, o si produce pérdidas a tal o cual. No es ese nuestro trabajo. Allá cada uno con su conciencia y lo que es muy importante con sus razones.

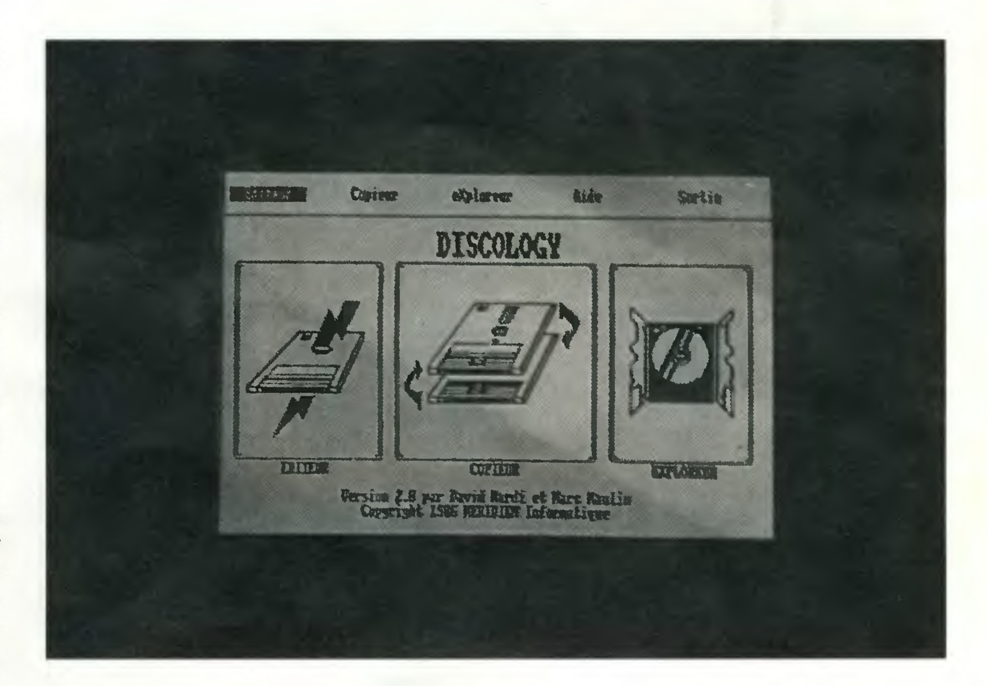
El caso es que los copiones no fueron creados ni mucho menos para favorecer la piratería, todo lo contrario, se entregaban incluso, como es el caso de los usuarios de Amstrad, con el sistema operativo del ordenador para facilitarle la labor a éstos. Es más, un pirata, por lo general, prescinde de copiones puesto que mayormente trabaja sobre cinta y en este soporte la copia se hace bastante difícil.

La labor fundamental de los copiones ha sido, es y será la de permitirnos hacer copias de seguridad de nuestros programas. Pero el problema fundamental reside en que la situación ha ido deteriorándose hasta tal punto que nos es imposible realizarlas. Y esto tampoco está bien, porque nadie puede arriesgarse a comprar un programa y perderlo a los dos días por cualquier motivo, justificado o no. Las protecciones son cada vez más sofisticadas e ingeniosas lo que hace que los programas que queremos copiar resulten invulnerables. No hay un copión que pueda con ellos.

Llegados a esta situación nos preguntamos hasta qué punto es legal impedir la realización de una copia de seguridad. Y lo mismo que nos lo preguntamos nosotros se lo preguntan muchos usuarios que han tenido la fatalidad de perder algún programa. En defensa de sus intereses acuden cientos de casas especializadas en la creación de copiadores, pero en España no existe ni una. ¿Por qué? ¿Cuál es el motivo? No hay respuesta, pero el mundo es tan pequeño que llegan a nuestras manos programas de todas las partes. En Inglaterra existen docenas de copiones para todos los gustos y en Francia casi podemos hablar de "superpoblación". Amstrad Acción se ha tomado la molestia de importar un programa francés que nos ha dejado boquiabiertos. Conociendo el mercado como lo conocemos nosotros podríamos decir: ¿El mejor copión del mundo? Sí, sí y sí, por lo menos hasta la fecha.

DISCOLOGY
Meridien Informatique

Si hoy existe un programa capaz de copiar cualquier disco éste es DISCOLOGY. Con él es posible realizar una copia de seguridad, perfecta, con unas garantías del 100 %. No hay un programa que pueda resistirse a este copión, tenga la protección que tenga y por muy dura que ésta sea. ¿Quién da más?



El menú principal

Discology posee un menú amplio y completo que nos permite prácticamente hacer todo lo que nos estaba vedado hasta la fecha. Consta de cinco partes principales: EL EDITOR, EL COPIADOR, EL EXPLORADOR, LA AYUDA y LA SALIDA DEL PROGRAMA. A su vez estos menús contienen otros submenús. Veamos una a una todas las opciones disponibles.

EL EDITOR

Cada vez que elegimos del menú principal del programa una opción, ésta es cargada del disco. El Editor consta exactamente de diez partes, muchas de las cuales nos ofrecen hasta ocho opciones diferentes. Modos, Opciones, Fijar, Funciones y Varios, son precisamente todas las que presentan submenús. Las otras cinco son exclusivamente para el manejo del editor y se emplean para adelantar página, atrasar página, leer, escribir y pasar a modo de edición. En la primera opción, Modos, tenemos la posibilidad de Editar disco, Buscar pista, Editar fichero, Buscar block, Editar pista, Buscar sector y cambiar de lectora de disco. La segunda es Opciones y nos permite trabajar sobre Hexadecimal o Ascii indistintamente, Hexadecimal sobre Ascii, Hexadecimal únicamente, Ascii únicamente, sobre Texto gráfico, Definir escritura, Desplazamiento automático o desplazamiento manual. Fijar, es la parte en la que decidiremos si queremos trabajar sobre Decimal, Hexadecimal o Binario, Lista el basic y Desensambla pantalla e impresora. La cuarta opción de este menú nos permite, literalmente, Copiar, Cortar, Unir, Rellenar, Informar e Investigar. Por último en Varios podemos Retornar al menú principal, Hacer catálogos, Realizar operaciones de cálculo, Imprimir página, Cambiar de colores y Acceder a la ayuda.

Todos los menús son del tipo escamoteables. Además, en pantalla aparece de forma continúa información relativa a las operaciones que estamos realizando.





EL COPIADOR

Excepcional. Este programa ofrece tantas posibilidades a la hora de realizar una copia de seguridad que estamos asombrados. Prácticamente podemos hacer todo lo que se nos ocurra, aparte de copiar de mil formas diferentes según estimemos nosotros. Podemos decidir si queremos o no, que salte la protección, podemos decidir que la ignore o no, que la copie tal cual o que la modifique, que copie las pistas que deseamos nosotros lo mismo si son 1 como 60, que busque y copie exactamente la densidad del disco original o no, etc., etc.

El menú del copiador tiene cinco partes: Disquette, Fichero, Opciones, Ayuda y Vuelta al menú. Ya en la primera encontramos diez opciones algunas de ellas de lo más singulares. Son: Copia integral (para discos protegidos), Copia rápida (para discos desprotegidos), Mapa del disco, Formateo rápido, Primera pista a copiar y Ultima pista a copiar, Buscar densidad, Borrar pista, Parámetros standard y Anular. Dentro del menú de la opción Fichero encontramos: Copiar, Borrar, Renombrar, Catálogo, Soporte fuente (disco o cassette), Soporte destino (disco o cassette), Protección del disco destino (tres modalidades diferentes de copiar el programa), Protección del disco fuente (también como el anterior), Velocidad de escritura (sólo cassette), Cambiar nombre (cassette), Mensajes de cassette, Parámetros standard y Anular.

En Opciones podemos elegir qué disco queremos que sea el fuente y cual el destino, Imprimir información, Cambiar los colores, Parámetros standard y Anular. La cuarta parte del menú es la Ayuda y la quinta y última el Regreso al menú principal.

Visto esto podemos asegurar que no hay ningún otro programa de esta magnitud y con una fiabilidad tan extremadamente alta. No hay nada que se resista a este copiador.

EL EXPLORADOR

Consta también de cinco partes. Nos permite ver el contenido de cualquier disco informándonos tanto mediante texto como mediante gráficos. El programa está preparado para explorar discos que tengan hasta un total de 95 pistas.

Las cinco partes de que consta son: Exploración, Plano, Varios, Ayuda y Vuelta al menú principal. Dentro de la primera podemos optar por explorar un disco completo, una pista en concreto, elegir pista de trabajo, Retornar a la exploración después de haberla interrumpido y Anular. En la opción Plano decidimos si queremos un plano del disco, de los ficheros, del disco y los ficheros conjuntamente, Retornar al plano de ocupación y Anular.

Varios nos permite hacer catálogos, cambiar los colores, cambiar de unidad y Anular. La Ayuda y el Retorno al menú principal son similares a las anteriores.

LA AYUDA

En éste no ha ocurrido como en otros programas de semejantes características. Podemos asegurar que no se ha escamoteado nada y que la ayuda está a la altura de las circunstancias, siendo muy completa y clara. En total, diez páginas que explican el funcionamiento general del programa paso a paso.

LA SALIDA

Sin limitarse a dejarnos automáticamente en basic ésta última opción del menú principal, nos ofrece la posibilidad de Retornar a Basic, Retornar a CP/M, hacer un catálogo, Cambiar los colores, Imprimir la ayuda y Anular.

El manejo

El manejo de este programa es sencillo llevándose a cabo casi en su totalidad por las flechas del teclado numérico. Con éstas desplazaremos un rectángulo negro sobre la opción elegida y presionaremos enter para confirmar. Para salir de cualquier parte del programa nos bastará con colocar el rectángulo negro sobre la opción Anular que está disponible en todos los menús y presionar enter. A la hora de pasar de una parte del programa a otras, será necesario tener introducido el disco de Discology en la unidad correspondiente ya que trabaja continuamente en él.

La impresión final ha sido y es muy buena. Es un programa agradable de manejar y bastante sencillo. DISCOLOGY es esencial, no sólo para hacer nuestras copias de seguridad sino también para investigar, conocer y aprender un poco más sobre el funcionamiento del disco en general y de cualquier programa en particular.

MANUAL	9
FACILIDAD DE MANEJO	8
VELOCIDAD DE TRATAMIENTO	8
INTERES	10
RELACION C/P	

FIDO
Pride Utilities

PRIDE UTILITIES LTD
UNIT 14, WHITEHILL HOUSE, 6
UNION STREET
LUTON, BEDS. LU1 3AN

Pride Utilities es una compañía inglesa especializada en la creación de utilidades. Precisamente son de ella los dos únicos programas que han entrado por la puerta grande en nuestro país —Transmat y Oddjob—, aunque no hay duda de que ambos están ya desfasados.

¿Qué es FIDO?

Fido, no tiene nada que ver con la copia de programas, digamos que su utilidad es la de organizar nuestros discos. Aquellos que tienen esparcidos por la mesa 30 ó 40 discos, sabrán lo útil que puede ser un programa de este tipo. ¿Es posible tener un control total sobre tantos discos? Hay veces que uno empieza a buscar un programa y acaba medio loco, bebiéndose una copa en el bar de la esquina. Y no es para menos. Pero si encima tenéis un cajón con 100 ó 150 discos, la búsqueda de un programa puede desembocar en un paro cardíaco. Este programa viene en tu ayuda.

¿Cómo funciona?

Para empezar, el manejo es sencillísimo y aunque el manual, lógicamente está en inglés, casi puedes prescindir de él. Nada más cargar el programa debes tener el disco listo para escritura, si no, no funcionará. Te pide que le introduzcas una clave, si es la primera vez, o que le digas la clave que has elegido con anterioridad para que la reconozca. Introducido el Pasword aparece el menú general con tres opciones: ***Fido database, Fido selector*** y ***New pasword.*** Veámoslas una a una:

FIDO DATABASE, es la más interesante de las tres opciones de este programa. En ella puedes acceder a la ***Base de Datos, a las Utilidades, copiar Fido, imprimir*** y ***salir del programa.*** Pero, ¿qué hace en realidad esta Base de Datos? Muy sencillo, ordena de forma automática todos tus programas y tus discos. En cuanto a su limitación, te diremos que te acepta hasta un total de 2.150 ficheros. Esto quiere decir que dependiendo del número de ficheros que tengas en cada disco te organizarás más disquettes o menos. Las opciones para el manejo de la Base de Datos son: ***añadir disco, borrar disco, buscar, listar, clasificar, grabar*** y ***salir.*** Para empezar a ordenar nuestros disquettes elegiremos la primera opción, aquí se te pregunta por el nombre del disco, lo más lógico es que los numeres, de esta forma será menos engorroso, pero puedes darle cualquier nombre de hasta 8 caracteres. Para separar las caras del disco lo mejor es colocar en la extensión la cara correspondiente. De esta forma el primer supuesto disco sería llamado 1.A, para la cara A y 1.B, para la cara B. A excepción de esto no tienes que hacer nada más pues el programa se encarga de todo. Esta es la fórmula a seguir con todos los discos que tengas. Las otras opcio-





nes son borrar un disco (no hace falta explicación), buscar, para ésta el menú te ofrece la posibilidad de buscar por ficheros y por discos, también te da el espacio libre, si lo deseas. La opción listar es también muy completa y te da a elegir entre listar todo, sólo los discos o sólo los ficheros. La opción clasificar te coloca todos los ficheros por orden alfabético. El resto de las opciones del menú de la Base de Datos, grabar y salir, no necesitan mayor comentario.

Las utilidades de que dispone Fido database son: ***cat, renombrar, borrar, cambiar unidad, cambiar usuario*** y ***exit.***

Si eliges copiar Fido el programa te hace una copia de la Base de Datos en otro disco.

La segunda opción del menú general, ***FIDO SELECTOR,*** ya tiene otra función muy distinta. Aquí se te ofrece la oportunidad de adecuar el disco y sus ficheros a tus necesidades, según te convenga. Esta opción trabaja con dos modos: Modo seleccionar y modo deseleccionar. Su función es la siguiente: si crees que un fichero del disco debe estar oculto por lo que sea, entonces usa el modo deseleccionar. Si has deseleccionado, por ejemplo dos ficheros, cuando hagas un cat no se verán. Si decides que vuelvan a verse los cambias a modo de selección y volverán a aparecer en el catálogo. El menú de Fido Selector corresponde a las teclas de función, cada una asignada a una opción, éstas son: ***correr programa, teclear texto, seleccionar, tabulador de modo, cambiar usuario, ejercitar cambios, cambiar disco*** y ***cambiar unidad.***

NUEVO PASWORD, es la última de las opciones del menú principal y sólo sirve para cambiar la clave que hayamos introducido con anterioridad.

Conclusión

FIDO, es un programa sencillo, sin caer en grandes excesos pero con una utilidad práctica, la de ayudarnos a tener ordenados los disquettes y lo que es más importante, los programas que tenemos grabados en ellos.

Manual	En inglés. Suficiente	9
Facilidad de manejo	Total	10
Velocidad de tratamiento	Alta. Programa sencillo	8
Interés	Cuestión de utilidad	8
Relación (calidad/precio)	Precio inglés, bueno	8

CPM

En esta sección intentaremos explicaros todos los meses aquellas partes del sistema operativo CP/M que pueden dar lugar a confusión o que simplemente son desconocidas por muchos usuarios. Esperamos y deseamos que pueda seros de utilidad.

Aprende a manejar los modos de texto y los colores en CP/M 2.2

Cuando se compra el CPC 6128 o la unidad de disco para el 464, encontramos dos discos que contienen el sistema operativo, ya sea el CP/M 2.2, el CP/M Plus o ambos. Muchos de vosotros seguramente, desde entonces, los tenéis almacenados utilizándolos exclusivamente para formatear un disco o copiarlo. Esto quiere decir que desconocéis casi completamente las utilidades y las prestaciones, muchas de ellas importantes, que incorpora el sistema. Vamos a empezar con el manejo de los colores en CP/M 2.2. Asimismo es posible también trabajar en modo 0 y 1 aunque esto se comenta a modo de aclaración, como un dato más.

¿Cómo cambiar de modo de texto?

Se puede cambiar de modo fácilmente si bien hasta ahora no le hemos encontrado ninguna utilidad práctica. Por otro lado, hemos de tener en cuenta que, si cambiamos a modo 0 ó 1 y luego cargamos un programa, la pantalla del mismo quedaría deformada puesto que éstos están preparados exclusivamente para trabajar en modo 2. Este es el modo de texto que utiliza el sistema operativo. Así pues, tomad nuestro comentario como una explicación y si luego podéis sacarle algún partido, estupendo.

En principio teclearemos el especificador (en este caso se pulsan simultáneamente las teclas de CONTROL y la tecla D) y después el número correspondiente al modo deseado.

MODE 0 : ^D0
MODE 1 : ^D1
MODE 2 : ^D2

Los colores

Al igual que podemos cambiar los modos de texto, es posible también cambiar los colores del borde, del papel y de la pluma. Para ello deberemos de teclear, en principio, los especificadores correspondientes a cada uno de ellos.

ESPECIFICADOR PARA EL BORDE: ^]
ESPECIFICADOR PARA EL PAPEL: ^\@
ESPECIFICADOR PARA LA PLUMA: ^\A

Pero con esto sólo le decimos al ordenador qué es lo que queremos cambiar de color, si el borde, el papel o la pluma, no le indicamos los colores. Para hacerlo lo primero que tenemos que saber es de qué forma nos aceptará el ordenador las nuevas instrucciones porque en CP/M ya no nos vale la asignación numérica que tiene establecida cada color. CP/M 2.2 sustituye los números por las letras de tal forma que a excepción del 0 cuyo traductor es «@», todos los demás, desde el color número 1 (azul) hasta el número 26 (blanco brillante) se traducen ordenadamente por las tres letras del alfabeto. Para mayor claridad podéis comprobarlo en la tabla.

Para cambiar de un color a otro hay que pulsar el especificador correspondiente (borde, papel o pluma) y luego dos letras que corresponderán a dos colores. Es muy importante si queremos evitar el parpadeo entre dos colores hacer que las dos letras que siguen al especificador (las que designarán los colores elegidos), sean iguales. Si detrás de éste colocamos sólo una, el efecto sería el mismo que si colocáramos dos diferentes, o sea parpadearían. Por ejemplo:

^]IP

equivale a poner border 9,16. El efecto que causa esta instrucción es un parpadeo entre los colores verde y rosa. Si después tecleamos ^\@ZX equivaldría, a INK 0,26,24 que como todos sabemos lo que realiza es un parpadeo del papel entre los colores amarillo brillante y blanco brillante. El tercer ejemplo, ^\AVV, supondría lo mismo que si hubiésemos tecleado INK 1,22,22 con lo que conseguiríamos también un parpadeo de la pluma pero al ser del mismo color no se apreciaría. Por ello si no queremos que tanto el borde como el papel parpadeen deberemos seguir esta fórmula, teclear las dos últimas letras iguales ya que como es lógico corresponderán al mismo color. Un último ejemplo, vamos a poner el borde rojo, el papel rojo y las letras blancas. Las tres instrucciones serían: Para el borde ^]CC, para el papel ^\@CC y para las letras ^\AZZ.

Esperamos que haya quedado claro. Como veis no es difícil y es una opción a tener en cuenta a la hora de trabajar. Carga tus programas de CP/M y anímalos con colores o busca otras formas de aprovecharlos. Y recuerda que esto sólo es válido para la versión de CP/M 2.2. No os equivoquéis con el símbolo «^» que no representa sino la tecla de CONTROL y que deberéis de pulsar al mismo tiempo que la que está a su lado, simultáneamente.

Color (según libro)	Número (según libro)	Letra
Negro	0	@
Azul	1	A
Azul brillante	2	B
Rojo	3	C
Magenta	4	D
Malva	5	E
Rojo brillante	6	F
Púrpura	7	G
Magenta brillante	8	H
Verde	9	I
Ciano	10	J
Azul cielo	11	K
Amarillo	12	L
Blanco	13	M
Azul pastel	14	N
Naranja	15	O
Rosa	16	P
Magenta pastel	17	Q
Verde brillante	18	R
Verde marino	19	S
Ciano brillante	20	T
Verde lima	21	U
Verde pastel	22	V
Ciano pastel	23	W
Amarillo brillante	24	X
Amarillo pastel	25	Y
Blanco brillante	26	Z

AMSTRAD ACCION te reta

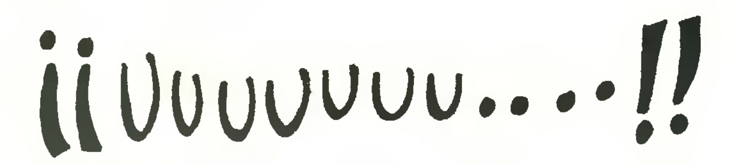
Vete preparando tu máquina porque la bomba está a punto de estallar. Muy pronto podréis demostrar vuestras habilidades con el joystick.

Solo para fanáticos

¿Estáis dispuestos a... dejarnos sin un duro? Si es así empezar a practicar porque AMSTRAD ACCION ha preparado TEST ACCION COMPETICION donde repartiremos entre todos vosotros 175.000 ptas. en juegos. Para ganar sólo tenéis que conseguir ser los primeros en puntuación ¿que cómo? Jugando, eso es. Vamos a buscar el juego más difícil que os podáis imaginar (bueno, no es para tanto así que no os asustéis), veremos entonces quién de vosotros es el valiente que consigue dominar al resto. Ya sabéis, sólo pueden quedar tres ganadores que se repartirán 75.000 ptas. en software. Entre el resto de jugadores, AMSTRAD ACCION dejará caer 50 programas. Animaros y prepararos, engrasar el joystick ¡Pero cuidado! No os paséis que os podéis manchar.

¿Cómo? ¿Que cuál va a ser el juego? ¡Ah! Todavía secreto, pero muy muy pronto lo vais a saber.

Si te encantan los juegos, entonces TEST ACCION COMPETICION es tu sección. ¡Buajjj! ¡Uffff! ¡Cuánta afición! ¿Qué? Por favor, repítemelo ¿Que te gustaría elegir a ti el juego? ¡Pero bueno, eso es imposible! Habrase visto semejante desfachatez.



Vale, vale, de acuerdo, vosotros lo elegís pero que conste que si queréis darnos gato por liebre no hay nada que hacer y como no nos guste podéis prepararos. Entonces sí que nos iremos a la caza del juego Más Perverso capaz de acabar hasta con el maníaco del soft más delirante.

Je, je, je, otra cosa, aquí nada de pokes ni cosas raras ¿eh?, aquí pura acción que si no nos vais a echar el nombre por los suelos y tampoco es eso. Ya se sabe chicos... la reputación es la reputación.

Bueno, por ahora estáis avisados. Y como habéis decidido vosotros elegir el juego ideal para competir, ahora no nos vayais a fallar. Aquí o entramos todos o no entra ni... Es una broma, pero que conste que tenemos tu palabra. No te hagas el remolón y envíanos en una carta tu decisión, si quieres recorta el cupón, lo rellenas y al buzón (y sin haberlo deseado hemos formado un pareado). Si prefieres no recortarlo entonces bastará con que lo copies y nos lo mandes igualmente.

Enviar a: T.A.C. AMSTRAD ACCION.
Apartado de Correos 91 BILBAO

Nombre ....

Dirección: ....

Localidad: .... Código postal: ....

Elijo el juego: ....

¿Estoy dispuesto a intervenir? —— SI —— NO

Si no quieres jugar puedes enviarnos el cupón igualmente, el caso es decidir entre todos el programa que va a sufrir el acoso de los chicos del T.A.C. Animo y a Correos, T.A.C. te espera, no sufras...

DESINTEGRADOR DE PANTALLAS

Seguramente la primera vez que visteis algo parecido os agradó y más seguramente aún que os hubiera gustado hacerlo también vosotros. Desde luego se trata de un efecto muy vistoso y que podéis aplicar a cualquier pantalla que hayáis realizado vosotros mismos o a la que os interese. Os estamos hablando de la rutina encargada de desintegrar la pantalla de una forma parecida a la que realiza Turbo Sprite y otros juegos. Teclea el listado y compruébalo.

La rutina en sí empieza en la línea 80 y acaba en la 230, inclusive. Las primeras líneas del programa las hemos agregado nosotros para que compruebes su efecto, del mismo modo tú puedes modificarlas o crear otras a tu gusto. Si lo prefieres haz que te cargue una pantalla que tengas para ver el resultado, pero ten en cuenta que normalmente deberás de incluir cualquier orden de carga en una línea inferior a la 80, es decir, entre la 10 y esta última.

```
5 REM DESINTEGRADOR DE PANTALLAS
10 BORDER 0:INK 0,0
20 MODE 0:LOCATE 4,2:PEN 4:PRINT"AMSTRAD ACCION"
30 PEN 3:LOCATE 5,4:PRINT" LA REVISTA
40 LOCATE 9,6:PRINT" QUE
50 PEN 2:LOCATE 2,10:PRINT" ESTABAS ESPERANDO
60 PEN 3:LOCATE 2,16:PRINT" PARA ESTAR AL DIA
70 FOR A=0 TO 700:NEXT
80 MEMORY 39999
90 FOR I=40000 TO 40202
100 READ A$:V=VAL("&"+A$)
110 CS=CS+V:POKE I,V
120 NEXT I
130 CALL 40000
140 FOR a=1 TO 1500:NEXT:|FADEOUT,14
150 DATA 01,4A,9C,21,11,9D,CD,D1,BC,C9,52,9C,C3,9B,9C,C3,60,9C,4D,49,58,53
160 DATA 43,CE,46,41,44,45,4F,55,D4,00,FE,01,28,05,21,00,00,18,06,DD,6E,00
170 DATA DD,66,01,22,0D,9D,11,00,40,CD,DA,9C,7C,E6,3F,67,01,00,C0,09,36,00
180 DATA CD,8B,9C,1B,7A,B3,20,EB,C9,E5,2A,0D,9D,7C,B5,28,03,2B,18,F9,E1,C9
190 DATA FE,02,28,0C,FE,01,C0,21,00,00,DD,2B,DD,2B,18,06,DD,6E,00,DD,66,01
200 DATA 22,0D,9D,DD,6E,02,DD,66,03,22,0F,9D,11,00,40,CD,DA,9C,7C,E6,3F,67
210 DATA E5,ED,4B,0F,9D,09,7E,E1,01,00,C0,09,77,CD,8B,9C,1B,7A,B3,20,E4,C9
220 DATA F5,C5,D5,ED,4B,0B,9D,2A,0B,9D,CB,25,CB,14,09,44,4D,CB,25,CB,14,55
230 DATA CB,25,CB,14,CB,25,CB,14,09,44,4D,62,2E,29,B7,ED,42,22,0B,9D,D1,C1
,F1,2A,0B,9D,C9
240 WHILE 1=1:WEND
```

FORMATEADOR DE DISCO

```
10 'FORMATEADOR RAPIDO DE DISCO
11 CLS:MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,26
12 LOCATE 10,10:PRINT"FORMATEADOR DE DISCO"
13 FOR A=0 TO 2000:NEXT
20 MEMORY &7FFF
30 FOR i=&8000 TO &8034
40 READ d$:d=VAL("&"+d$)
50 POKE i,d:s=s+d:NEXT
60 IF s<>4258 THEN PRINT"ERROR":END
70 CLS:LOCATE 11,9:PRINT"1. FORMATO SYSTEMA"
73 LOCATE 11,11:PRINT"2. FORMATO DATOS"
75 LOCATE 4.25:PRINT"ELIJE EL TIPO DE FORMATO QUE DESEES"
80 a$=INKEY$:IF a$<"1" OR a$>"2" THEN 80
90 IF a$="1" THEN y=&41 ELSE y=&C1
100 x=&8035
110 FOR i=1 TO 9
120 POKE x,0:POKE x+1,0:POKE x+2,y:POKE x+3,2
130 x=x+4:y=y+2:IF (y AND 15)=11 THEN y=y-9
140 NEXT
150 PRINT"PRESIONA UNA TECLA
160 CALL &BB06
170 CALL &8000
180 DATA 3E,0,32,2F,80,3A,2F,80,57,3A,30,[illegible],5F,3A,31,80
190 DATA 4F,21,35,80,DF,32,80,3A,2F,80,FE,27,C8,3C,32,2F
200 DATA 80,21,35,80,6,9,77,23,23,23,23,10,F9,18,D6,27
210 DATA 0,41,52,C6,7
```

Aquí tienes un programa que puede librarte del engorro de tener que cargar cada vez que quieras formatear un disco, el sistema operativo CP/M y Disckit por ejemplo. Este programa lo hace solo y mucho más rápido. Tecléalo y grábalo con el nombre de "Formato", así podrás identificarlo en seguida. Cuando lo corras con "RUN" primero te saldrá el título del programa en pantalla y enseguida las dos opciones de que dispone: formato sistema y formato datos. Elige la opción que desees e introduce el disco que quieras formatear. Vuelve a pulsar una tecla y empezará a formatear el disco. Cuando acabe, si quieres formatear otro disco, simplemente teclea RUN detrás del aviso "READY" y vuelve a repetir la operación.

Sintetizador

Con este programa podrás hacer hablar a tu ordenador, como lo oyes, podrás reproducir todo tipo de sonidos, tanto tus palabras, como efectos especiales y todo lo que se te ocurra. Con él podrás incorporar voz a tus programas si lo deseas o gastarle una broma a uno de tus incrédulos amigos... tecléalo y te asombrarás.

Lo primero que debes hacer es teclear el listado. Una vez acabado sálvalo a cinta o disco con el nombre de SONIDO. Para empezar a trabajar con él, correr el programa con RUN «SONIDO». Ahora ya está preparado para recibir nuestras órdenes.

Funcionamiento

Este programa te permite introducir en la memoria del ordenador cualquier tipo de sonido que haya sido previamente grabado en cinta. Por supuesto, que una vez en memoria, podrás grabar en cinta o disco los sonidos que desees. Te vamos a indicar paso a paso el camino a seguir con un ejemplo sencillo: vamos a hacer que el ordenador nos diga *«Hola Pepe, te veo muy bien».* Antes de nada prepara una cinta de cassette e introdúcela en alguno que tengas. Graba en la cinta (con tu voz) *«Hola Pepe, te veo muy bien».* Como verás, hemos seguido el procedimiento que se usa para hacer cualquier grabación de audio normal. Pues bien, lo que tú has grabado en la cinta tiene que pasar ahora a la memoria del ordenador y posteriormente a cinta o disco para que puedas reproducirlo siempre que te apetezca. Nos sentamos delante del ordenador, cogemos el disco o cinta con el listado del programa SONIDO y lo corremos con RUN. Tenemos ya el programa esperando nuestras órdenes y eso es lo que vamos a hacer, darle la primera orden. Teclear:

|grabar, &1000,4000

y presionar ENTER. Nada más hacer esto el programa te avisará en pantalla: PRESIONA ENTER PARA COMENZAR. Para cuando recibas este aviso deberás tener la cinta lista en el cassette. Presiona PLAY y luego tal y como te dice el ordenador pulsa ENTER.

El programa pondrá en marcha el cassette y empezará a cargar lo que has grabado en la cinta, o sea *«Hola Pepe, te veo muy bien».* Al empezar a cargar te saldrá a la derecha del aviso que te ha hecho una «g» y cuando acabe de introducir los 4.000 bytes que le hemos indicado cambiará la «g» de «grabar» por la «f» de «fin». Bien, nuestra voz ya está dentro del ordenador pero ahora lo que queremos es escucharla. Para ésto teclea:

|hablar, &1000,4000,15

En estos momentos te estás escuchando, estás oyendo como el ordenador repite tus palabras *«Hola Pepe, te veo muy bien».* Así de sencillo.

Para los usuarios de disco el asunto es un poco más largo si quieren pasar la grabación que han hecho en cinta a disco. Como comprenderéis lo que hemos grabado no es ningún programa ni ningún fichero que tenga una cabecera. Por lo tanto la fórmula será la siguiente:

save «nombrefichero», b,&1000,4000

Esto por supuesto para el ejemplo que os hemos puesto y varía en función de la dirección en la que carguéis el programa (en este caso es la &1000) y de la longitud del mismo (en nuestro ejemplo 4000). Si al cargar vuestra grabación hubiérais usado, por ejemplo:

|grabar,&2000,&2000

entonces para grabarlo a disco tendríais que teclear:

save «nombrefichero», b,&2000,&2000

Más tarde, cuando queráis que el programa os reproduzca de nuevo el sonido el procedimiento es el mismo que el usado desde cinta.

Cuando uséis el comando residente |hablar podéis incluir un parámetro más, que es el que hemos puesto nosotros. Este parámetro nos va a servir de volumen y varía de 0 a 15. Así 0 no produce sonido y 15 es el máximo.

```
10 '!hablar y !grabar
20 MEMORY 41999
30 FOR i = 42000 TO 42328
40    READ a$ : v = VAL ("&" + a$)
50    cs = cs + v : POKE i,v
60 NEXT i
70 IF cs <> 40371 THEN PRINT "ERROR IN DATA"
80 CALL 42000
100 DATA C3,3A,A5,F3,E5,DD,E1,06,08,AF,CD,35,A4,CD,2F,A4,17,10,F7,DD,77,00
110 DATA DD,23,1B,7A,B3,20,EA,FB,C9,26,11,25,20,FD,C9,C5,06,F5,ED,60,CB,14
120 DATA C1,C9,F5,3E,C0,06,F6,ED,79,06,F4,F1,ED,79,06,F6,3E,80,ED,79,06,F4
130 DATA ED,49,06,F6,AF,ED,79,C9,CD,A7,BC,F3,3E,03,0E,00,CD,3E,A4,3E,07,0E
140 DATA 3D,CD,3E,A4,3E,02,0E,00,CD,3E,A4,C9,E5,D5,CD,5A,A4,D1,E1,06,08,CB
150 DATA 06,C5,DC,9B,A4,D4,A5,A4,E5,26,01,CD,31,A4,E1,C1,10,ED,23,1B,7A,B3
160 DATA 20,E5,CD,A7,BC,FB,C9,F5,3E,09,0E,09,CD,3E,A4,F1,C9,F5,3E,09,0E,00
170 DATA CD,3E,A4,F1,C9,FE,03,20,0E,DD,7E,00,E6,0F,32,9F,A4,DD,23,DD,23,18
180 DATA 08,FE,02,C0,3E,09,32,9F,A4,DD,5E,00,DD,56,01,DD,6E,02,DD,66,03,CD
190 DATA 74,A4,C9,DD,5E,00,DD,56,01,DD,6E,02,DD,66,03,FE,02,C0,06,F6,3E,10
200 DATA ED,79,E5,21,1A,A5,7E,B7,28,06,CD,5A,BB,23,18,F6,CD,18,BB,FE,0D,20
210 DATA F9,3E,47,CD,5A,BB,E1,CD,13,A4,3E,08,CD,5A,BB,3E,46,CD,5A,BB,CD,71
220 DATA BC,C9,50,75,6c,73,61,20,45,4E,54,45,52,20,70,61,72,61,20,65,6d,70
230 DATA 65,7a,61,72,20,3a,20,20,20,20,20,00,01,44,A5,21,59,A5,CD,D1,BC,C9
240 DATA 4C,A5,C3,AF,A4,C3,D9,A4,48,41,42,4c,41,D2,47,52,41,42,41,D2,00
```

MOLECULE MAN

Con este pequeño listado podrás pasarte las horas muertas jugando sin tener que andar pendiente del tiempo o de las pilas. Teclea el programa y grábalo con el nombre que te parezca. Para jugar sustituye el primer fichero del programa por el que acabas de teclear.

```
10 MEMORY 4999:LOAD"m1":LOAD "m2":MODE 1
20 POKE &6A44,0:POKE &6A45,0:POKE &6A46,0
30 CALL 27000
```

EDUCATIVOS

RPA SYSTEMS INC.

Anatomía humana

Una forma de aprender casi jugando. El programa consta de dos partes, una que comprende los huesos, músculos, corazón, venas y arterias, etc. y otra que comprende los aparatos, sentidos,... Para cada uno existe un amplio menú que comprende además de los temas anteriores, opciones para acceder a las instrucciones, a las puntuaciones, al programa de anatomía siguiente y al sistema automático. Este sistema consiste en ir pasando por todas las opciones o puntos del menú. De cada parte se te irán haciendo cinco preguntas y así hasta acabar con todas, luego verás los puntos que has obtenido y pasarás de nuevo al menú principal. Si no deseas entrar en el sistema automático tienes la posibilidad de ir viendo sólo aquellos puntos que más te interesen, sin tener que pasar por todas.

Anatomía humana de RPA Systems, es un test continuo con un gran valor educativo. Los gráficos se han diseñado con mucho colorido para distinguir bien las diferentes partes del cuerpo. En pocas palabras, es un programa muy completo y entretenido.

Geografía de España

Si resulta que en el colegio andamos mal de geografía nadie lo entiende. Y es que a veces se hace un poco pesada ¿verdad?, que si ríos, afluentes, montañas,... Acaba siendo un lío.

Ahora tenemos la posibilidad de estudiar de una forma diferente, de una forma entretenida, casi jugando. Y esto ya no es tan pesado.

Geografía de España es un programa muy fácil de usar para que puedas aprender a tus anchas, compitiendo incluso con tus amigos o compañeros de clase. Podrás estudiar las autonomías, las provincias, los ríos, la orografía, los cabos y lagos, el urbanismo y las comarcas naturales. Además, aparte, tienes una opción que se llama Gráficas y que te puede enseñar algo más que geografía. Aquí podrás ver la producción industrial, ganadera y pesquera de las provincias que te interesen o de todas si es tu gusto.

Ya sabes, si la geografía no es lo tuyo entonces ponte a jugar y aprende. Geografía de España te gustará, ¡¡pero que no te lo vean tus padres!!, si lo hacen te lo quitarán y se pondrán a jugar. Para que luego digan de los hijos...



Demografía y... Climatología

El disco contiene un programa por cada cara, Climatología en la A y Demografía en la B.

Al cargar la cara A de Climatología entramos en un menú con cinco opciones: realización de gráficas, comentarios de climas a nivel español, comentarios de climas a nivel mundial, conceptos básicos y examen. Para la realización de graficas necesitamos primero aclarar si las queremos a nivel español o mundial. Decidido esto el programa irá pidiéndonos las precipitaciones de todos los meses del año y las temperaturas. Seguido nos hará el gráfico correspondiente, nos dirá el tipo de clima, el hemisferio, el país, el total de precipitaciones, la temperatura media y la oscilación térmica.

Las tres opciones siguientes del menú principal, comentarios climas a nivel español, comentarios climas a nivel mundial y conceptos básicos son exclusivamente informativas, sólo tendremos que decidir de qué clima o concepto queremos una explicación. La última opción, examen, nos da a elegir entre examinarnos en climas de todo el mundo, solamente de España o un sistema aleatorio.

La cara B contiene el programa Demografía. Al cargar presenta un menú con dos opciones: inicio pirámide o menú principal. Para iniciar la pirámide deberemos introducir los datos del año y la población que queremos estudiar. Es decir, tendremos que ir introduciendo el número de población tanto masculina como femenina y según su edad en el apartado correspondiente. La pirámide abarca de los 0 años a más de 80, los saltos de edades se efectúan por lustros, es decir, cada 5 años. Terminada esta labor el programa nos representa la pirámide con los datos que le hemos introducido y nos facilita las cifras, porcentajes y conclusiones finales. Seguido entramos en el menú principal que cuenta con 10 opciones: pirámide, totales/porcentajes, análisis lustro sexo, esperanza de vida, régimen demográfico, estadística, concepto, datos de España, nueva ejecución y finalización. El programa tiene incluido los datos referentes a España, por ello si lo deseamos podremos representar automáticamente la pirámide de nuestro país.

Demografía y Climatología es un programa aparte de instructivo muy interesante.

Geografía Universal

Del mismo modo que estudiábamos España, podemos conocer los rasgos geográficos más destacados de los cinco continentes. Cuando cargamos el programa aparece en pantalla un menú principal donde elegiremos el continente que queremos repasar.

Hecho esto accedemos a un segundo menú muy completo que contiene 10 opciones: Países I, Países II, Capitales, Ríos, Golfos/penínsulas, Mares/estrechos, Cordilleras/islas, una opción para elegir el sistema automático, otra para ver las puntuaciones y la última para regresar al Mapa Mundial donde podemos cambiar de continente o leer las instrucciones. Como en los demás programas de RPA si elegimos el sistema automático iremos pasando de tema en tema hasta acabar todos.

La forma de trabajo del programa es muy sencilla, sobre el mapa aparece un asterisco parpadeante que en cierta forma lo que hace es preguntar el nombre de la zona, el río, el país, etc., donde está situado. Para ello tenemos a la derecha de la pantalla un recuadro con un montón de posibles respuestas. Sólo tendremos que desplazar una flecha con las teclas de movimiento vertical del cursor y situarla sobre la que nosotros creamos que es la respuesta correcta. Aprietas "enter" y si has acertado aparecerá una cara sonriente, si has fallado tendrás que conformarte con una estrella sosa y aburrida. Ya ves que es fácil e interesante. Sólo te resta probarlo.

SIMULACION

H.M.S. COBRA

Cobra soft



Tres años de trabajo han sido necesarios a Bertrand Brocard y Roland Morla para presentar este excepcional programa. En él podréis vivir (si lo importa algún distribuidor) la odisea de los convoys de Mourmansk durante la II Guerra Mundial. H.M.S. COBRA es un crucero con el que podréis tener cuatro formas diferentes de gobierno.

- Como Almirante serás el encargado de la estrategia.
- Como Comandante dirigirás el crucero y los escoltas.
- Como Comodoro controlarás el Convoy mercante.
- Como Director de tiro defenderás el convoy.

Con esta simulación perfecta deberás de afrontar todos los peligros propios de cualquier situación real, ya sean navales, aéreos o submarinos. Pero hay que tener en cuenta también que casi se está jugando en tiempo real y que te verás afectado de la forma más auténtica por los elementos naturales igual que por los enemigos.

Para este programa se ha pensado una presentación soberbia, si no excepcional. Para empezar dentro de la caja del programa encontrarás la cinta o disco con el juego, una tabla de operaciones (plotter desk) de 30 x 40 cm., un plano estratégico, un transportador, una regla especial para trazar las rutas, un anuario de las flotas inglesas y alemanas con las características de los navíos, un manual explicativo (Manual del Almirante) y el libro de Jean-Jacques Antier, titulado "La batalla de los convoys de Mourmansk" con 300 páginas ilustradas con fotografías.

H.M.S. COBRA, más que un War game es un juego de aventura, de simulación e igualmente de acción. Puede ser enteramente definido por los jugadores y así, de esta forma, propicio tanto para el joven inexperto como para el estratega más agerrido.

En el próximo número será estudiado a fondo.

BLUE WAR

Free game blot



Durante la II Guerra Mundial la guerra submarina alcanzó un nivel de eficacia demasiado elevado. En el océano, los convoyes sudaban sangre con solo pensar en los mortíferos sumergibles. Eran armas que casi nunca fallaban, amparadas en la acción sorpresa y en su versatilidad eran capaces de hundir en un momento miles de toneladas de acero. Blue War nos traslada a este mundo, al mundo de los submarinos, de la luz roja, del bip-bip del sonar y a veces del pánico. Con él contendremos la respiración y apagaremos los motores justo en el momento en que pasamos por debajo de un destructor que no para de arrojar cargas submarinas. Conoceremos el frío silencio y el miedo. Y la alegría en el mismo momento en que hacen impacto los torpedos que hemos lanzado contra un buque enemigo.

En este programa disponemos de 9 pantallas de juego: el kiosko, el radar, el libro de navegación, un repertorio de navíos enemigos, un mapa de navegación, una mesa de guardia, una relación de averías, una radio y un llamamiento de funciones. El modo de selección de las diferentes pantallas es un poco difícil y se realiza por iconos. Pero en general el programa es sencillo de manejar y no necesita de ningún conocimiento especial, ni siquiera para leer el mapa de navegación.

Los gráficos de este juego son sencillamente maravillosos y el colorido muy acertado en todo momento. Blue War es un gran programa que refleja fielmente las venturas y desventuras de un submarino y su tripulación.

En el próximo número lo estudiaremos a fondo.

LO ULTIMO

IKARI WARRIORS

Elite

(Joystick/teclado)



Otro de los esperados para estas fechas. Ikari Warriors es un buen juego que hará las delicias de unos y será la desesperación de otros. Y es que con estos juegos o te sientas dispuesto a todo o mejor que no te pongas a jugar.

Este es un juego tipo Commando, crea violencia por doquier y unas grandes ansias de matar, de acabar con todo lo que se interponga en tu camino, ya sean soldados o fortificaciones. Por cierto, nuestros enemigos vieron la película de Rambo y se han puesto muy duros, nos atacarán con bazookas, tanques, lanzagranadas, etc. En fin, un enorme ejército al que te tendrás que enfrentar sólo o con un amigo, juntos luchando contra el mismo enemigo, uno con joystick y el otro con teclado. Podrás disparar, lanzar granadas, ir por el agua e incluso capturar un tanque y ponerte a repartir bombazos contra todo lo que se atreva a moverse.

Ikari Warriors es un juego con buenos gráficos. El movimiento es un poco lento pero con un scroll continuo en el que el nivel de desesperación puede llegar a ser muy alto. Necesitarás de muchas horas, pero podrás dominarlo... ¡¡Zafarrancho de combate!!



GRAFICOS	8
MOVIMIENTO	7
SONIDO	7
ACCION	8
ADICCION	8
RELACION c/p	



LO ULTIMO

LIVINGSTONE SUPONGO

Opera soft

(Joystick/teclado)



¡Gran señor este Livingstone! Resulta que el pobrecito se ha perdido en la inmensidad de la selva y no ha vuelto a aparecer. Ni cortos ni perezosos el diario New York Herald envía a Henry Morton Stanley en su búsqueda. Henry es un gran conocedor del Africa y sabe que le esperan numerosos peligros por dondequiera que vaya, desde plantas carnívoras hasta serpientes, pasando por toda una tribu de exaltados indígenas que no son precisamente "moco de pavo". Mil y un peligros te desafiarán en la búsqueda del gran explorador. ¡Qué menos que cambiar las latas de sardinas por un buen machete, un boomerang, una pila de granadas y una pértiga! Todas estas armas le serán de gran ayuda en una circunstancia u otra. Cada una apropiada a un tipo de acción específico, dependiendo en gran parte del lugar en el que nos encontremos y del enemigo a abatir. Los machetes por ejemplo tienen un movimiento horizontal con caída por gravedad. Las granadas tienen un movimiento parabólico y el boomerang de sobra sabemos cómo funciona. La pértiga no nos sirve para defendernos pero nos sacará de muchas situaciones comprometidas, podremos esquivar obstáculos, saltar montañas, etc. Para usar tanto las armas anteriores como la pértiga contamos con un dispositivo de fuerza, de este modo si lo controlamos podremos disparar, arrojar o lanzar más alto, más bajo, más fuerte, menos... En pocas palabras, seremos capaces de llegar a sitios difíciles controlando el movimiento, la trayectoria y la caída del objeto que arrojemos.





Pero no sólo contarás con peligrosos enemigos, también deberás de tener en cuenta tus niveles de nutrición e hidratación. No los dejes que bajen mucho ¿eh? Si lo haces nuestro amigo Henry Morton Stanley no "supondrá" nada.

Livingstone Supongo, es un gran programa, con un nivel de adicción tremendamente alto y con unos gráficos divertidos y muy buenos. No hay duda de que dentro de muy poco (al menos a nosotros nos gustaría que fuera así) este juego estará a la cabeza de las listas. Si queréis divertiros un buen rato éste es un buen programa ¡Palabra!

GRAFICOS	9
MOVIMIENTO	9
SONIDO	9
ACCION	9
ADICCION	9
RELACION c/p	9

LIVINGSTONE SUPONGO ya tiene un cargador de vidas infinitas pero mucho nos tememos que solo para los usuarios de cinta. En el próximo número intentaremos meter el cargador para los usuarios de disco. No nos perdáis de vista porque vais a encontrar muchas cosas que os van a gustar.

Teclear el listado y grabarlo en cinta con el nombre LIVINPOK. Para jugar correr con RUN el cargador e introducir la cinta original en el momento que se os pida. A "Suponer..." muchas horas.

```
5 REM VIDAS INFINITAS LIVINGSTONE SUPONGO
10 MODE 1:INK 0,0:INK 1,26:BORDER 0
20 PRINT"CARGANDO DATAS"
30 CHECK=0:FOR a= &BF00 TO &BF2C:READ  F$:CHECK=CHECK
+VAL("&"+F$)
40 POKE A,VAL("&"+F$):NEXT
50 IF CHECK<>4714 THEN PRINT "ERROR EN DATAS":END
60 PRINT"INTRODUCE LA CINTA":CALL &BB06:CALL &BF00
70 DATA 11,0,A3,6,0,CD,77,BC,EB.E5,CD,83.BC,CD,7A,BC,
21,25,BF,11,F0,0,1,8,0,ED,B0,3E,F0,32,4D,1,AF.32.4E.1
,C9,21,DA,86,36,0,C3,0 ,4
```

LO ULTIMO

1942

Elite

(Joystick/teclado)

A los mandos de nuestro bombardero despegamos del portaviones con rumbo norte. Nuestra misión: interceptar a todas las escuadrillas enemigas que se aproximen a nuestra nave. Para ello contamos con cinco bombarderos ligeros y nuestra habilidad. Nada más despegar de la pista el avión realizará una pirueta sobre sí mismo, desde ese momento irán a por ti decenas de aparatos de todas las clases que tu deberás detruir para conseguir aterrizar de nuevo en el portaviones.

Te encontrarás con que al alcanzar con tu disparo a algunos aviones, éstos te dejarán en la pantalla un "POW". ¡Cógelo!, si es rojo te proporcionará ráfagas dobles a las normales, si es amarillo se unirán a ti dos cañones más con los que abarcarás, al disparar, una zona más amplia.



Hay que tener especial cuidado con los bombarderos que salen a nuestras espaldas, ya que aunque nos avisan con el ruido de sus motores, a veces, es difícil retirarse a tiempo. Si nos encontramos en una situación comprometida podemos realizar una pirueta para escapar, pero sólo se pueden hacer un número determinado de ellas y por cierto bastante limitado. Con la tecla de escape paramos el juego, pudiendo llevar la escena de la pantalla "a saltos", movimiento a movimiento. Cada vez que aterrices en el portaviones se te sumarán bonos y empezarás otra misión,



pero ésta con mayor dificultad que la anterior.

1942, es un juego sencillo, sin gráficos sobresalientes pero muy entretenido. La música de presentación es bastante buena y el menú de juego muy claro.

GRAFICOS	7
MOVIMIENTO	7
SONIDO	7
ACCION	8
ADICCION	8
RELACION c/p	

BACTRON

Loriciels

(Joystick/teclado)

Bactrón es el primer programa en formato antibiótico. No, no os creáis que es una broma porque es verdad.



Bactrón es una pequeña bacteria, el héroe del cuerpo humano que nosotros guiaremos por entre los dédalos de nuestras entrañas para eliminar los virus que corroen nuestro cuerpo. Ahora, desde la pantalla de nuestro ordenador (visto a 10.000 aumentos) combatirá para salvarnos de una muerte segura. La lucha será sin piedad, o los virus o nuestra vida. Por ello no olvides que estás jugando, pero piensa que estás jugando con tu vida y si cometes un error... Guarda el valor, huye si es necesario, ello no significa cobardía. Huye y escóndete, pero ataca de nuevo cuando tengas más posibilidades. Ten en cuenta que Bactrón puede salvarte pero también puede perderte. No te detengas, las fuerzas se van agotando y estás a punto de perder el sentido, sigue, lucha... pero ¡oh!... una droga te introduce en el sueño, ya todo está perdido...

Sí, Bactrón es lo que te hemos dicho: una pequeña bacteria con un movimiento fenomenal. Gráficamente hablando podemos decir que aquí se ha realizado un gran trabajo. Los programadores de Loriciels han hecho un juego con unos gráficos, un movimiento y un sonido más que buenos.

GRAFICOS	10
MOVIMIENTO	10
SONIDO	8
ACCION	7
ADICCION	7
INTERES	7
RELACION c/p	

LO ULTIMO

SILENT SERVICE

U.S. Gold

(Joystick/teclado)

Silent Service es un simulador de submarino bastante aceptable aunque la versión para Amstrad no es precisamente la mejor de todas. Desde luego el tema sin llegar a ser original atrae. Carecíamos de un juego de este tipo, por otra parte aclamado ya desde hace tiempo.

Silent Service nos pone a los mandos de un submarino norteamericano durante la Segunda Guerra Mundial. Como comandante de la nave tendrás que tomar todas las decisiones, sin vacilar. Tú gobernarás el submarino, la sala de máquinas, el periscopio, los torpedos y el cañón de proa. ¿Te atreves? Sobre ti recae la responsabilidad de conseguir la victoria y regresar sano y salvo con tu tripulación a puerto amigo. Podrás combatir en aguas tan peligrosas como las del Mar de la China o las de las costas del Japón.

Tu misión será patrullar con tu sumergible y hundir la mayor cantidad de navíos enemigos. Los destructores japoneses te acosarán y comenzará tu caza. Los reflejos han de ser rápidos. Los torpedos son muy valiosos y no pueden ser malgastados. Fija bien los blancos enemigos y dispara, pero sobre todo procura no fallar: los cañones enemigos dirigen ya sus bocas hacia ti. Si los torpedos no hacen blanco aún tienes una posibilidad, ¡¡sumérgete!! Enciende la luz roja y detén los motores. Reza para que los sonares de los destructores japoneses no te localicen porque si lo hacen no podrás huir y tu submarino



quedará enterrado para siempre en las aguas del Pacífico.

En el sumergible tenemos cinco zonas importantes que deberemos de visitar regularmente para una cosa u otra. En la cabina de mando se encuentra el periscopio y desde ella podemos acceder a las otras partes de la nave: la sala de máquinas y el puente. A este último y al periscopio sólo si nos encontramos en la superficie.

Podemos elegir tres tipos de escenario: prácticas con el cañón y los torpedos, acciones contra los convoyes enemigos y realizar labores de patrullaje. Dependiendo del que escojamos podremos elegir en un segundo menú un tipo de acción específica así como el nivel de dificultad.

Silent Service puede ser entretenido aunque como todo, es cuestión de gustos. Probadlo y sacar vuestras propias conclusiones.

GRAFICOS	7
MOVIMIENTO	7
SONIDO	6
ACCION	7
ADICCION	7
RELACION c/p	



STAR FIREBIRDS

FIREBIRD

(Joystick/teclado)

Viaja hasta los límites del Cosmos para luchar contra los legendarios Firebirds. Esta raza de inteligentes y salvajes criaturas intentarán destruir a todos los humanos, empezando por ti. Afortunadamente tu nave espacial tiene buenos cañones para dar cuenta de los invasores pero tu "warp", especial para desaparecer en momentos críticos, está defectuoso y no puedes hacer viajes largos. Lograrás escapar gracias a él, pero sólo por segundos y tendrás que seguir combatiendo a los pájaros de fuego.

Star Firebirds, es un juego de marcianos, sin más, pero con una gran calidad y vistosidad. Es un programa de reflejos rápidos y acción continua. Muy útil para descargar adrenalina. Los gráficos están bastante logrados y el colorido es muy atractivo.

GRAFICOS	7
MOVIMIENTO	8
SONIDO	7
ACCION	9
ADICCION	8
RELACION c/p	10

LO ULTIMO

SCOOBY DOO

Elite

(Joystick/teclado)



Después de todo el tiempo que hemos estado esperando este juego, la verdad es que pensábamos que iba a ser otra cosa. No hay duda de que es muy gracioso y que tiene unos gráficos estupendos, pero la falta libertad de movimiento, casi no te puedes mover sin acabar con una vida. La dificultad es tal que a cualquiera le va a resultar casi imposible terminar este juego sin pokearlo. Necesitaríamos 8 ó 10 vidas para cada nivel. En cierto modo, Scooby Doo, es un arcade de plataformas.

El objetivo del juego es el siguiente: tú debes rescatar a Velma, Daphne, Shaggy y Fred de las garras de un loco profesor. Este Encantador señor, vive en un castillo donde lo más inofensivo que podemos encontrar es un fantasma (perdón, fantasmas por doquier) con sábana incluida y que en cuanto te coja, te aniquila. También tropezará con todo tipo de "animalitos" raros y monstruosidades. Si quieres durar lo justo para ver el juego, por favor, no te pongas al lado de ninguna puerta. Por otra parte la forma de destrozar a estos "bichejos" es "dándoles de tortas" y tampoco es ese el plan, pues te salen tantos monstruos que te pasarías el juego "arreando guantazos" por todas partes. Así y todo las vidas vuelan y la única forma de recuperarlas es recogiendo del suelo una cajas negras que contienen las galletas de nuestro amigo Scooby.



En el programa existen cuatro niveles de juego, a cada cual más difícil. El primero se denomina ***Ghosts,*** el segundo ***Springs,*** el tercero ***Goulfish*** y el cuarto ***Mad Monks.*** Menos mal que a los programadores de Elite se les ha ocurrido poner una fase de prácticas en la que podemos acceder a cualquiera de los cuatro niveles, si no, no los veríamos ni en pintura.

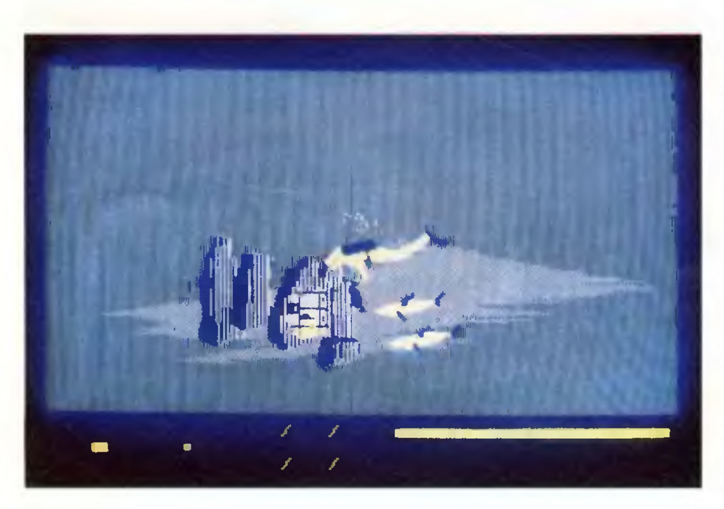
Scooby Doo, es un juego con una gran dificultad, unos gráficos soberbios y un colorido muy acertado. La clave está en la práctica y el dominio, persevera y podrás acabar el juego, nosotros de todas las formas ni nos lo proponemos.

GRAFICOS	10
MOVIMIENTO	10
SONIDO	6
ACCION	9
ADICCION	9
RELACION c/p	

MARACAIBO

Loriciels

(Joystick/teclado)



En el curso de una misión submarina, tu compañero 009 se deja atrapar por unos submarinistas mienntras inspeccionaba una gruta. Una reja se cierra tras él, queda prisionero en aquel calabozo marino sin posibilidad de escapar por sus propios medios. ¿Podrás ayudarle tú? Sólo hay un medio para liberarle y es encontrar la llave que abre la reja antes de que 009 sucumba a la falta de oxígeno. El único problema es que hay muchas "pegas" sueltas por el fondo del mar, ya sean con forma de buzo, de tiburón o de mina submarina. Tus potentes enemigos harán lo que sea para que no puedas encontrar la llave y liberar a tu compañero. Tendrás que luchar con los submarinistas enemigos y no tienes ningún arma. Para tu suerte en muchas pantallas encontrarás cuchillos que deberás coger para defenderte de los tiburones o de los buzos. Te lanzan cargas de profundidad, huye y cuidado con las algas envenenadoras. Pero no olvides que 009 sigue preso y su reserva de oxígeno se agota rápidamente.

Maracaibo es un programa original y lleno de suspense. Prueba a liberar a tu compañero y nos entenderás.

GRAFICOS	8
MOVIMIENTOS	9
SONIDO	6
ACCION	7
ADICCION	7
RELACION c/p	

LO ULTIMO

COSA NOSTRA

Opera Soft

(Joystick/teclado)

REGALO DE SUSCRIPCION



¿Qué hace un detective de tanto prestigio como Mike Bronco en una ciudad como Chicago? Muy sencillo: eliminar a todas las ratas de alcantarilla. Nos explicamos. El alcalde de Chicago está "hasta la boina" de combatir el crimen sin lograr nada positivo en los últimos veinte años. Cinco capos son los dueños de Chicago, nadie vive tranquilo en esta ciudad y todos están aterrorizados. Así que harto de las "broncas" de estos señores decidió contratar a Mike para luchar contra ellos y sus secuaces. Una tarea nada sencilla y más cuando Franky Frondasio, inspector de policía pasado a la camorra, ha dado la orden de capturarlo vivo o muerto. Los otros cuatro jefes, Ruddy Bulldog, Jonhny Fandango, Toni Spaguetty y el Padrino seguirán la iniciativa de Frondasio.



Deberemos de luchar por entre las calles de la ciudad eliminando con nuestra Magnum (de las que abren un boquete de 10 cm. de diámetro) a todos los mafiosos que nos encontremos. Contamos con un número limitado de munición, menos mal que al eliminar a nuestros enemigos podremos recoger la suya. Dispara contra todo "bicho viviente" porque todos son de la camorra, incluso la policía que se encuentra al mando de Frondasio. En algunas zonas te arrojarán bombas y macetas así que precaución. Y si te topas con el bestia de Sanguinetti, ¡¡huye!! porque en cuanto te eche el ojo se va a liar a hachazos contigo.

Cosa Nostra es difícil pero entretenido y adictivo. Sus gráficos son buenos aunque menos atractivos que los de Livingstone Supongo. La música de presentación está también cuidada y es agradable.

GRAFICOS	7
MOVIMIENTO	8
SONIDO	8
ACCION	9
ADICCION	9
RELACION c/p	8

[redacted]

ONE

3DM

(Joystick/teclado)



¿Os gustó Jack the Nipper? En él teníamos que hacer el mayor número de travesuras posibles. Pues bien, esto es, comparado con One, mantequilla pura. Podría decirse que Jack the Nipper es la dulzura personificada al lado del corrosivo niño que tendremos como protagonista en One.

Vuestra misión es destrozar el mayor número de objetos. La casa de vuestros padres contiene 30 objetos de lujo. Hay que romper la televisión, abrir los grifos, descolgar el teléfono, romper el jarrón chino, vaciar los cojines. En fin, todo lo que se nos ocurra. Y para ayudaros os podéis hacer con un precioso bastón de abedul con el que llegaréis a los sitios más difíciles. Pero cuidado, vuestro padre no está dispuesto a permitir el destrozo y cada vez que te pille te castigará.

Los gráficos y el movimiento están bastante bien. Un juego ideal para desahogarse. Y ya sabes, cuanto más rompas, estropees o deteriores más puntos conseguirás.

GRAFICOS	7
MOVIMIENTO	7
SONIDO	5
ACCION	6
ADICCION	7
RELACION c/p	

LO ULTIMO

TARZAN

Martech

(Joystick/teclado)



Bueno, supongo que no tendré que explicar quién es este señor ¿verdad? Todos conocemos a Tarzán, el rey de la selva. El aristócrata venido a menos a la edad de siete meses cuando el avión en el que viajaba se estrelló en la jungla y fue recogido y criado por los monos. Quién le iba a decir a Edgar Rice Burroughs, allá por el año 1910, que su creación estaría 77 años después en miles de ordenadores? Nadie y de habérselo preguntado alguien le habría soltado perplejo un "No me lo puedo creer..." de mucho cuidado.

Perplejo o no el caso es que Martech lo ha puesto a nuestra entera disposición (previo pago de su importe, claro) y no es menos cierto que ha hecho un gran trabajo. Tarzán es toda una aventura con los ingredientes necesarios para alcanzar el éxito.



Pero, ¿cuál es nuestra misión? Oh, fácil, fácil. Resulta que la inseparable compañera de Tarzán, ¡eh!, un momento, ¿que estáis pensando?, no me refiero a la mona Chita, ¡que va!, estoy hablando de Jane, no me seáis maliciosillos. A lo que iba, Jane ha sido hecha prisionera por Usanga, jefe de los Wamabo, el cual no ha tenido otra ocurrencia que culpar a la pobre del robo de siete gemas llamadas "Los ojos del Arco Iris". La novia de Tarzán, desconsolada, intentó convencer a los feroces negritos de su inocencia. Después de bailar 800 veces la Danza del Vientre, de hacer cosquillas en la planta de los pies a la mitad de la tribu y de contarles chistes verdes se ha dado por vencida. ¡¡Los Wamabo son incorruptibles!! Así que o Tarzán encuentra en el plazo de tres días y tres noches las siete gemas o la tribu de caníbales se merienda a Jane en un periquete.



Aquí comienza la carrera contra el tiempo. El rey de la selva ha de lanzarse a la búsqueda de las piedras. Dispersados por la jungla encontrará varios objetos que podrá utilizar, tales como cuerdas, escudos, etc. Las gemas están repartidas por el laberinto de galerías que Tarzán tendrá que ir explorando, pero están tan escondidas que le serán difíciles de ver. Por otra parte, en su búsqueda, tropezará con numerosos peligros. Serpientes, lanzas, arañas, tigres e indígenas de la tribu Wamabo le saldrán continuamente al camino. Cada contacto con estos peligros irá adelantando el tiempo y por lo tanto agotando con mayor rapidez los tres días disponibles.

Sin embargo no todo son peligros. Tarzán encontrará también exploradores y nativos que no le atacarán.

El rey de la selva puede correr, saltar, agacharse, luchar y dar saltos mortales. Los gráficos son estupendos. El movimiento de los personajes y la animación está también muy lograda. La música es alegre y se deja oír. Adicción asegurada.

GRAFICOS	9
MOVIMIENTO	8
SONIDO	7
ACCION	8
ADICCION	9
RELACION c/p	

LO ULTIMO

GRAND PRIX 500 C.C.

Microids

(Joystick/teclado)



La moto ha sido la máquina que más han tardado en ver los ordenadores Amstrad. Ahora, de repente, tenemos como quien dice tres programas disponibles: Speed King de Mastertrónic, éste que nos ocupa y el esperado Super Cycle que está a punto de aparecer. Mientras no veamos el último no podremos decir cual de ellos es el mejor. Sin embargo entre Speed King y Gran Prix 500 cc., sí lo podemos hacer. Lógicamente se lleva la palma este último cuyos gráficos están mucho más cuidados así como la presentación. Quizás lo que desentona un poco con el resto del juego sea el manejo que se hace particularmente difícil, la mayor parte del tiempo vamos con la moto ladeada, incluso en rectas, debido al difícil control y a la respuesta de ésta a nuestro joystick. De todas las formas es un programa que está muy bien, pese a este pequeño inconveniente que le vemos.

El juego se desarrolla sobre dos ventanas, una preparada para cada corredor (si juegan dos). Podéis elegir entre dos motos, una roja y otra azul, al igual que participar en el Campeonato del Mundo o entrenarse. Disponemos de 12 circuitos, cada uno correspondiente a un Gran Prix y en la fase de entrenamiento podemos elegir en cual queremos correr. Si elegimos participar en el Campeonato del Mundo antes iremos pasando por estos 12 circuitos. Gran Prix 500 cc., es un juego que gustará a todos, sean apasionados de las motos o no.



GRAFICOS	7
MOVIMIENTO	7
SONIDO	5
ACCION	8
ADICCION	7
RELACION c/p	

PRO TENNIS

Loriciels

(Joystick/teclado)



El tenis es un deporte que gusta a mucha gente. Sin embargo, la vida que llevamos muchos de nosotros no da lugar a que lo practiquemos tan a menudo como quisiéramos. Como siempre el ordenador viene en nuestra ayuda, esta vez con un programa de la mano de Loriciels, una compañía francesa.

Pro Tennis es un programa con el que da gusto jugar. Hasta ahora no habíamos visto un programa de tenis que mereciese realmente la pena (para un ordenador Amstrad). O no dabas pie con bola o resulta que no había forma de parar tu pelota o que no pasabas del saque. Con este juego he llegado a contabilizar hasta cinco minutos seguidos con una misma pelota. Por esto no penséis que el programa es flojo o sencillo, nada más lejos de la verdad. Lo que ocurre es que está bien hecho y te deja jugar, además no es nada fácil ganar al ordenador ni siquiera en el nivel 1. Un gran acierto en este programa es la facilidad de imprimir efecto a la pelota así como de cruzar los golpes. Si consigues dominar el juego de esta forma, ganarás.

Gráficamente el programa está bien, nada extraordinario pero pasable. Los colores muy acertados y el sonido nada espectacular (no podemos hacer que la pelota cante). El menú del juego muy completo y claro y la presentación muy cuidada *Pro Tennis* es divertido, manejable y adictivo.

GRAFICOS	6
MOVIMIENTOS	8
SONIDO	6
ACCION	8
ADICCION	9
RELACION c/p	

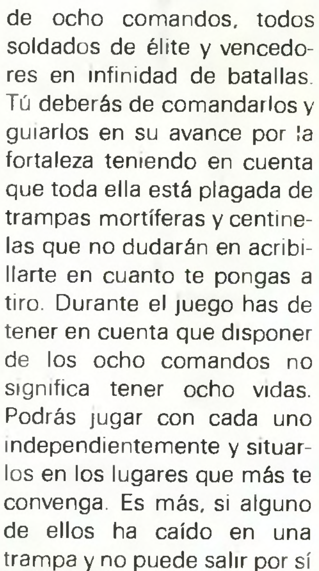
MAPA ⇒

RECOMENDADO

BASUN

Multicrom

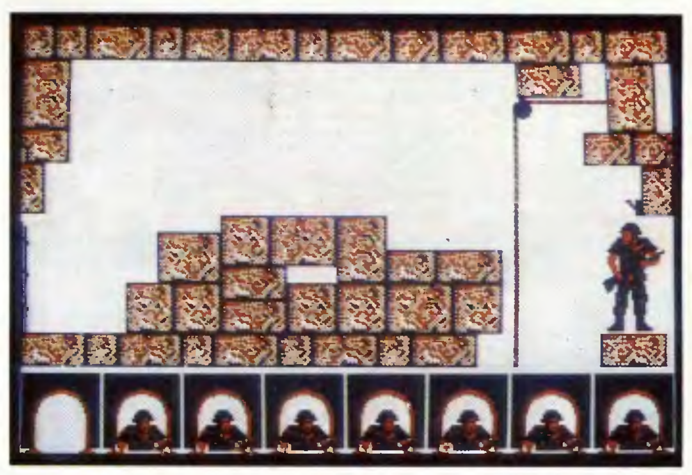
(Joystick/teclado)





La acción transcurre en un tranquilo y próspero país llamado Rajdal, situado en un bello oasis en pleno desierto y muy próximo al Océano Indico. Pero la paz se ha turbado. Basun, la fortaleza sagrada de los habitantes del país ha sido profanada por Motaj. Este individuo malvado era el primer ministro y el hombre de confianza del Gran Sultán de Rajdal. Su ansia de poder y su ambición han convertido Basun en una guarida de traidores y bandidos.

Tu misión será conquistar Basun de las garras de Motaj y para ello el Gran Sultán de Rajdal ha reclutado un grupo de ocho comandos, todos soldados de élite y vencedores en infinidad de batallas. Tú deberás de comandarlos y guiarlos en su avance por la fortaleza teniendo en cuenta que toda ella está plagada de trampas mortíferas y centinelas que no dudarán en acribillarte en cuanto te pongas a tiro. Durante el juego has de tener en cuenta que disponer de los ocho comandos no significa tener ocho vidas. Podrás jugar con cada uno independientemente y situarlos en los lugares que más te convenga. Es más, si alguno de ellos ha caído en una trampa y no puede salir por sí solo, podrá ser ayudado por el resto. Asimismo para utilizar varios dispositivos tendrás que valerte de dos soldados por lo menos. Por ejemplo el ascensor, si has llegado con un comando y no te funciona deberás accionar la palanca que se encuentra en la pantalla principal con la ayuda de un compañero. La fortaleza de Basun está llena de trampas y pasadizos. A ti te toca descubrirlos.





Por último, el éxito de tu misión depende en su totalidad de un soldado clave. Si éste muere, nunca podrás acabar el juego. ¿Una pista?

—No es ni el cuarto ni el quinto y es el que corre más peligro.

GRAFICOS	9
MOVIMIENTO	8
SONIDO	9
ACCION	8
ADICCION	9
RELACION c/p	8

NUCLEAR DEFENSE

Amsoft

(Joystick/teclado)



Este es un programa dulce, o sea, lo cargamos, lo miramos, intentamos jugar y un poco después nos dormimos. Bueno, qué otra cosa podríamos hacer si no es ponernos a roncar, siempre la misma escena repetitiva, perdón, tres escenas. Aunque lo difícil es que las veáis porque nosotros por mucho que lo hemos intentado, no lo hemos conseguido.

Una descripción sucinta:

—Defender vuestras ciudades, una fase.

—Ataque a la flota enemiga, otra fase.

—Ataque a ciudades enemigas, última fase.

Esto podría engañar en un principio. El tema parece ser interesante pero aparte de unos gráficos un poco cuidados no hay nada más. Jugar es difícil. Conclusión final: juego tonto y repetitivo, carente de adicción.

GRAFICOS	7
MOVIMIENTO	6
SONIDO	4
ACCION	3
ADICCION	3
RELACION c/p	


Basun
PARA QUE NO DIGAIS QUE OS LO PONEMOS MAL AQUI TENEIS EL MAPA DE BASUN. COMO VEIS NO SE PUEDE DECIR QUE TENGA 200 PANTALLAS PERO HAY DE VOSOTROS SI PENSAIS QUE ESTA CHUPADO. NARANJITAS DE LA CHINA. ES DIFICIL COMO EL SOLO. Y SI NO NOS CREEIS COMPROBARLO. JE, JE, JE, YA NOS DIRAN USTEDES.

LO ULTIMO

XEVIOUS
U.S. Gold
(Joystick/teclado)



Otra versión, esta vez realizada por U.S. Gold, de un arcade de las máquinas. El juego es del tipo ***1942*** de Elite y transcurre por una ventana que ocupa las 3/5 partes de la pantalla, el resto está dedicada a la puntuación y al indicador de vidas.

A los mandos de nuestra nave de combate Solvalu deberemos de defender la Tierra de los invasores Xevious. Hemos de acabar con todas las naves enemigas que encontremos en nuestra ruta y asimismo destruir los depósitos situados en tierra y que nos disparan mortíferos proyectiles. El objetivo final del juego será destrozar el reactor central de la nave Insignia Xevious.

El juego se desarrolla a vista de pájaro, como 1942. El control lo podemos realizar con joystick o teclado. Disponemos de varios movimientos útiles como es el de avanzar a mayor velocidad que la normal y el de retroceder, éstos son necesarios para esquivar los proyectiles enemigos y para disparar contra sus emplazamientos de cañones en tierra. El ataque es masivo y continuo por lo que deberás estar alerta constantemente. El juego se puede parar con la tecla de escape.





Gráficamente Xevious está bastante bien y tiene un colorido agradable. La forma de juego es sencilla y cuenta con un scroll muy suave. Xevious es adictivo.

GRAFICOS	9
MOVIMIENTOS	9
SONIDO	8
ACCION	9
ADICCION	8
RELACION c/p	

PRODIGY
Electric Dreams
(Joystick/teclado)



Solo, antiguo rey de los Droides, mitad humano y mitad autómata junto con su hijo Nejo, humano, deben evadirse del laboratorio donde están prisioneros. Pero esto será difícil porque Solo debe esperar continuamente a su hijo que es casi un bebé y además debe preocuparse por la nutrición de éste. También tendremos que recoger las diferentes botellas que encontremos, para nuestra propia consumición.

La misión final será detener a Wardlock, máquina que utiliza órganos humanos para sus experimentos, huir del laboratorio y encontra a la raza milenaria de los Droides.

El grafismo, aunque no tiene mucho colorido es de gran calidad, la animación es muy buena. La acción del juego se desarrolla en una ventana que reduce sensiblemente el campo de visión. Prodigy, es un juego muy bien hecho.

GRAFICOS	9
MOVIMIENTO	9
SONIDO	9
ACCION	7
ADICCION	8
RELACION c/p	9

LO ULTIMO

XENO
Anf
(Joystick/teclado)



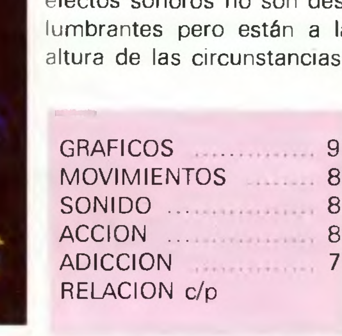
¿Qué es *Xeno* exactamente? Pues no lo sabemos porque no conocemos nada parecido hasta ahora, pero si queréis una aproximación, por nosotros que no quede. Imaginad que estamos en la edad del espacio, nuestros edificios y ciudades han desaparecido, los coches que usábamos antiguamente están ahora en museos, el deporte y los deportistas no existen como tal. Todo ha cambiado, todo ha evolucionado tanto que ya nada es lo que era. ¿Podéis imaginarlo? Lamentable, ya no existe el fútbol, ni la selección española, ni el Buitre. ¿Entonces? Pues nada, el deporte nacional se llama Xeno, el fútbol de la edad espacial, donde ya no intervienen ni siquiera humanos, sino autómatas programados especialmente para jugar y divertir a las masas, enardecidos espectadores que abarrotan los estadios de Xeno y aclaman a su jugador entre gritos y gesticulaciones.

Xeno se juega en cuatro tiempos de 9 minutos, aunque nosotros podemos modificar la duración de cada uno. Podremos jugar, bien contra un amigo o contra el ordenador. El nivel de dificultad varía entre 0, el más duro y 9, el más flojo; realmente los niveles difíciles son el 0 y el 1 pues en los demás es tan fácil ganar que el juego pierde algo de interés. En el nivel 0 la cosa cambia mucho y es bastante complicado aventajar al ordenador.

Por si no ha quedado claro antes, aquí sólo juegan dos especies de esferas aplanadas. Tú tomarás el mando de una. La misión será marcar goles en la portería del contrario. Para movernos y golpear a la pelota contamos con una flecha que va cambiando de jugador y que nos permitirá realizar todos los desplazamientos, así como golpear a la pelota.



Los gráficos de ***Xeno*** están muy bien realizados, los efectos sonoros no son deslumbrantes pero están a la altura de las circunstancias.



GRAFICOS	9
MOVIMIENTOS	8
SONIDO	8
ACCION	8
ADICCION	7
RELACION c/p	

XARQ
Electric Dreams
(Joystick/teclado)

De lo primero que nos percatamos cuando empezamos a jugar con ***Xarq,*** es de que es un juego corto. Me refiero a que la primera partida no os va a durar mucho más de dos o tres minutos. Y tampoco es que sea un juego difícil, sencillamente, la primera vez que se ve, desconcierta un poco.

A bordo de nuestra nave, Nik-Nik, deberemos penetrar en la fortaleza enemiga y destruir el generador central de energía. Pero como es lógico los defensores de la fortaleza no son tontos y su sistema defensivo es excelente. Cohetes, misiles y lasers se abatirán sobre nosotros en cuanto nos pongamos en su punto de mira. Nuestra nave especial fuera-borda Nik-Nik, ha sido creada expresamente para esta misión y por lo tanto equipada con las armas más sofisticadas: morteros, misiles teledirigidos, granadas submarinas y lasers. Sin embargo esto no es suficiente, la destreza del piloto de la nave debe de ser excepcional.



Gráficamente hablando, ***Xarq*** no es ninguna genialidad pero está bien, los colores son acertados. El movimiento es rápido aunque no muy preciso. Los efectos sonoros tampoco se han dejado de lado. En general ***Xarq*** es un programa con el que hay que jugar varias veces para empezar a enterarse de qué va el asunto, sin embargo una vez dentro del juego, puede llegar a apasionar.

GRAFICOS	7
MOVIMIENTOS	7
SONIDO	7
ACCION	7
ADICCION	7
RELACION c/p	7

LO ULTIMO

MISSION OMEGA

Mind Games/Argus Press

(Joystick/teclado)



¡Hombre!, por fin un programa diferente. Parece que a estas alturas cada vez resulta más difícil hacer un programa realmente original. Mission Omega lo ha conseguido. Tampoco queremos decir que porque sea original os vaya a gustar más o menos, no tiene nada que ver y además el juego es un poco especial, tanto, que a muchos no os agradará. Pero para ser sinceros es bueno, mitad arcade, mitad aventura y necesitado de una gran dosis de sentido estratégico.

Tú te encuentras a bordo de una nave alienígena llamada Omega y tienes que detenerla parando sus cuatro reactores. Para lograr este fin deberás de construir un número de robots que serán los encargados de destruirlos. Desde que comienza el juego tienes 45 minutos para terminar la misión.

Lo primero que debes hacer es pasar a la fase de construcción de robots. Cada uno está compuesto por 4 partes: la Base, el Armamento, el Sensor y la Energía. Para la Base tienes cuatro tipos: Hover, Sphere, Legs y Tracks. El Armamento puede ser también de 4 tipos: laser corto, laser largo, rayo y misil. El Sensor puede ser visual, audio e infrarrojos. Por último la energía deberéis elegirla entre batería 1, batería 2 y Nuclear. Una vez hayáis decidido las cuatro partes del robot ya sólo queda darle un nombre. Pero a la hora de fabricar éste, tened en cuenta que es seguro que cada una de las partes del robot afecten de alguna forma a las otras. Por ejemplo, el Armamento deberéis de suministrarlo con el mayor de los cuidados porque podéis quedaros sin energía nada más empezar el juego, los sensores también consumen bastante. Tened en cuenta que no debéis de conformaros con construir un solo robot, cuantos más tengáis mucho mejor.



Una vez creada tu flota de autómatas puedes empezar a buscar los reactores. El movimiento de tus robots puede ser manual (tú lo controlas con el joystick o el teclado), automático (el ordenador moverá el robot) o programado. Durante la búsqueda por el interior de la nave encontrarás diferentes obstáculos incluyendo barreras electrificadas que podrás desactivar. Los teleportadores te trasladarán a otras zonas de la nave y a los robots enemigos los tendrás que destruir.

Realmente ***Mission Omega*** es un programa interesante y muy cuidado en cuanto a detalles. Los gráficos son bastante buenos y la música, aunque llega a volverte loco, de gran calidad.

GRAFICOS	9
MOVIMIENTO	8
SONIDO	9
ACCION	7
ADICCION	8
RELACION c/p	

INTERNATIONAL RUGBY

Artic

(Joystick/teclado)



En España el fútbol americano no está demasiado arraigado, igual es por eso que el rugby es un tema desdeñado.

Artic ha hecho este juego sencillo que suponemos pasará sin pena ni gloria. No podemos decir que sea bueno ni malo, simplemente que no es nada especial. Los gráficos son muy normales al igual que el movimiento. El sonido, bastante flojo y repetitivo. De todas formas se puede jugar bastante bien si no tenemos en cuenta el mal control de la pelota. El programa debería dar opción a perderla con un poco más de sentido y no que en cuanto nos cruzamos con un contrario, que por supuesto corre más que nosotros, tengamos que dar la vuelta e ir tras él porque se ha llevado la pelota.

Podemos jugar en la fase de aprendizaje o en la de campeonato. La primera no requiere grandes esfuerzos porque el ordenador se deja ganar, pero la segunda es verdaderamente difícil.

International Rugby es sencillo, muy sencillo.

GRAFICOS	6
MOVIMIENTOS	6
SONIDO	6
ACCION	6
ADICCION	6
RELACION c/p	

LO ULTIMO

LAS VEGAS

Infogrames

(Joystick/teclado)

Junto con ***Mandragore*** y ***Affaire Vera Cruz*** éstas son las primeras aventuras francesas que llegan a España de una forma oficial. ***Las Vegas*** es un programa, mitad aventura, mitad arcade con una gran dosis de originalidad.

Cuando cargamos el juego lo primero que vemos es un menú donde tendremos que elegir el lugar por donde queremos empezar. El juego consta de tres fases: en el inmueble, en el aeropuerto y en Las Vegas. Generalmente deberemos optar por la primera pues para las dos siguientes hace falta un código que no lo tendremos si no hemos pasado antes por ésta.

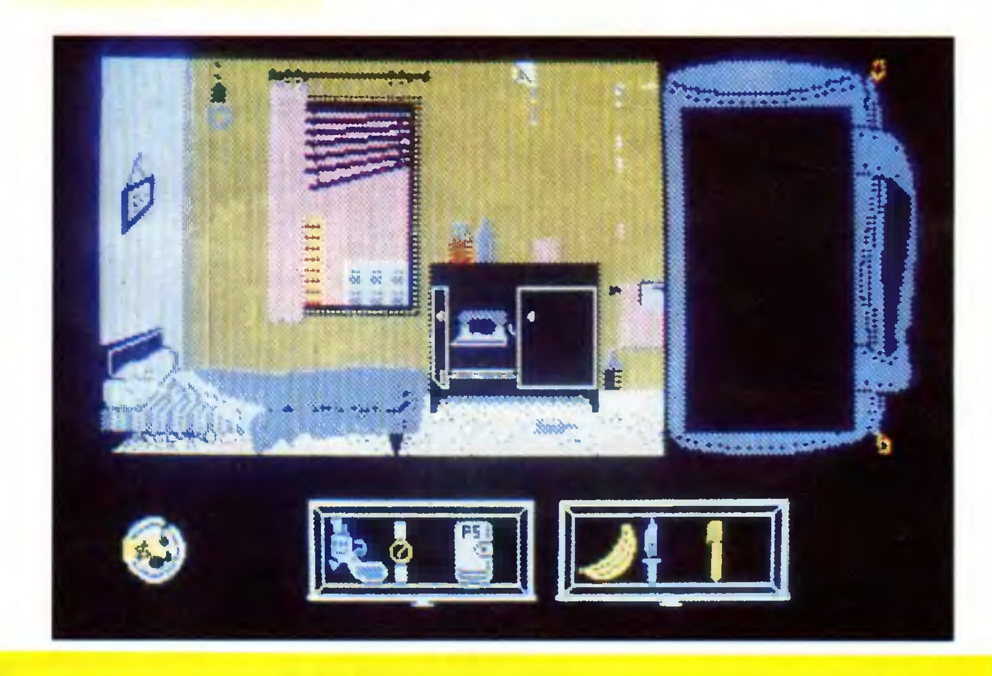
Tu misión es la siguiente: estando en tu habitación, recibes un telegrama. Tu tía ha muerto, tú eres su único heredero, pero antes de morir ella puso una condición: para cobrar la herencia debes de ganar en una noche un millón de dólares en Las Vegas. El avión sale a las 11:20 y no debes de perder un instante. En tu habitación tienes una bolsa en la que meterás todo lo necesario. Las formas para salir del inmueble son dos: el ascensor y las escaleras, pero por los diferentes pisos te aparecerán vecinos pidiéndote cosas, esto te hará perder tiempo. Si logras salir del inmueble pasarás a la segunda parte, el aeropuerto, que ya es un poco más fácil que la anterior fase. Por último en Las Vegas, has de jugar como un loco para conseguir el millón que te hace falta, deberás de probar fortuna jugando a la ruleta, el jackpot,... y ganar si no quieres perder tu herencia.

El manejo del programa puede hacerse por medio del joystick o de las flechas del teclado.

Las Vegas (L'Héritage) es un programa muy original, los gráficos muy buenos. Los personajes tienen sus bocas animadas y están realizados con una buena dosis de humor. En fin, una aventura francesa traducida al español donde no tendremos que andar tecleando nada, muy pero que muy original y con una gran calidad.

GRAFICOS	9
MOVIMIENTO	
SONIDO	
ACCION	
ADICCION	9
RELACION c/p	





TERROR OF THE DEEP

Mirrorsoft

A finales del siglo XX, un excéntrico ingeniero escocés puede hacer realidad el sueño de su vida, sondear las profundidades del lago Ness.

El viejo ingeniero ha desarrollado una extraordinaria embarcación subacuática, (dentro de los límites de la tecnología Victoriana) la cual ha utilizado ya en un intento de descubrir a los horribles monstruos de las profundidades que emergen en el silencio de la noche y que pueden haber sido los causantes de la muerte de varios pescadores. Nessie está siendo culpado, naturalmente, pero el ingeniero no lo cree.

El pequeño submarino está equipado con un campo generador de electricidad, como protección, y puede deffenderse de los atacantes por medio de arpones de aire propulsado y botes explosivos. Equipado con el manual de operaciones y el diario, puedes comenzar tu búsqueda por las profundidades. Salva la reputación de Nessie, el monstruo del lago Ness. Sólo tú puedes demostrar si el ingeniero tiene razón.

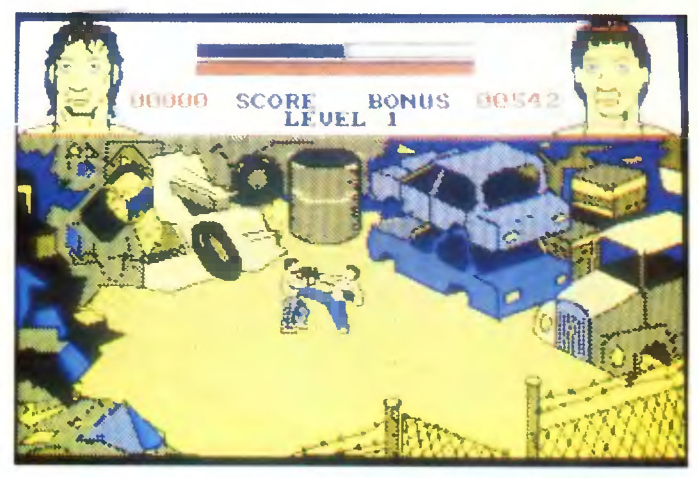
Muy pronto analizado a fondo.

LO ULTIMO

THAI BOXING

Anco
(Joystick/teclado)

¡Dificilísimo! Llevaba media hora jugando y ya no sabía qué hacer, al final me armé de paciencia y decídi aguantar. Me las ingenié, bueno, intenté es la palabra correcta, para aguantar en cada jugada un poquito más. Pero claro, la forma que había descubierto para resistir era escapando del animal de mi contrincante como un conejo. Huía y huía, daba vueltas y hasta me estaba mareando. Para colmo cada vez que me pillaba me ponía de tortas hasta el gorro. Por cada una que le daba yo, él me sacudía veinte. Y por más que le maldije (sólo al principio, je, je, je,...) y le hice la pelota más tarde, no logré sino tener un minuto de respiro para ver en la pantalla del ordenador el aspecto que estaba tomando mi cara ¡Madre mía! si parecía que me la estaba arreglando a



golpe de martillo. Ya tenía los ojos morados, una ceja desquiciada y la mandíbula desencajada. Empecé a pensar muy seriamente en el desenlace final, o arrojaba la toalla o este tipo me deshacía ¡Caray! En un momento de descuido me ha golpeado de lleno en la cara y por si fuera poco me ha roto lo único que me quedaba sano, la nariz.

Así estaba el juego cuando de repente me noqueó, y eso que pensaba tirar la toalla de un momento a otro. Me quedé tirado en el suelo de aquel cementerio de coches mientras por el rabillo del ojo observaba a aquel bestia alejarse satisfecho. ¡Uff! le había engañado.



Thai Boxing es bueno pero como habréis podido dedducir muy difícil. Si queréis un consejo antes de poneros a boxear ir a la iglesia y ponerle una vela a la Virgen de la Macarena porque os va a hacer falta. Por los gráficos, sonido, movimiento, etc., no os preocupéis todo funciona bien aunque lo que mejor anda es el contrincante "repartiendo leña". Nos vemos... en el hospital.

GRAFICOS	8
MOVIMIENTO	8
SONIDO	8
ACCION	8
ADICCION	8
RELACION c/p	

ZOMBI

Ubi soft
(Joystick/teclado)





Zombi es una aventura francesa realizada por Ubi Soft y distribuida aquí en España, por Soft Express. Este es un juego de papeles, de gran calidad, con unos gráficos muy buenos, una música muy cuidada y un manejo bastante sencillo que se realiza por medio de iconos que podemos desplazar a ambos lados con el fin de buscar la acción que más nos convenga.

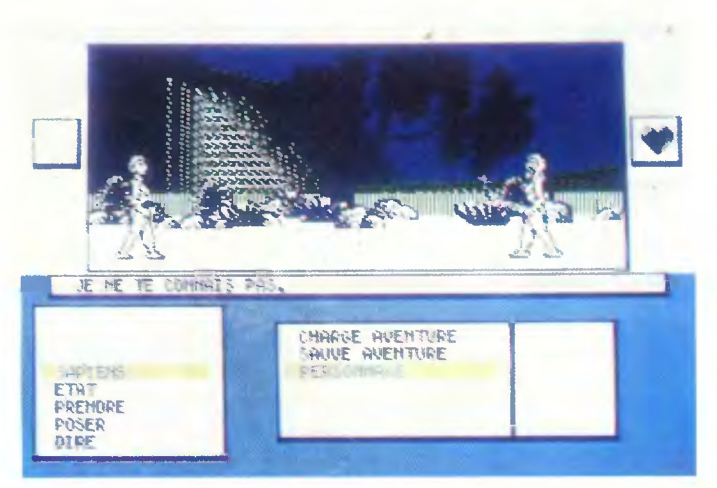
Disponemos de cuatro personajes de los cuales tenemos un dominio completo, pudiendo jugar alternativamente con cada uno de ellos.

Nuestra misión será encontrar la gasolina necesaria para poder escapar en el helicóptero situado en la terraza. Deberemos matar obligatoriamente a todos los zombis que se hallan en el edificio, pero antes es conveniente tapar las entradas al mismo con los camiones. Muertos todos, tendremos que meterlos en el frigorífico y solamente cuando hayamos acabado de hacerlo, podremos huir. Dentro del edificio nos aguardan innumerables peligros, entre ellos una banda de punkies.

GRAFICOS	9
MOVIMIENTO	9
SONIDO	8
ACCION	9
ADICCION	9
RELACION c/p	

LO ULTIMO

SAPIENS
Loriciels
(Joystick/teclado)



¿Qué os vamos a decir de este juego? La verdad es que estábamos aburridos de matar marcianos y de subirnos en un montón de aviones para empezar a pegar tiros, ya nos habíamos olvidado de las hachas de silex y de las pieles que cubrían nuestro cuerpo. El Homo-Sapiens de entonces ha evolucionado tanto que si uno de aquellos hombres nos viera echaría a correr espantado. Pues bien, con Sapiens tenemos la oportunidad de volver a aquella época de nuestros antepasados, nos da la oportunidad de volver atrás en el tiempo y convertirnos en un hombre del Neanderthal, vivir como él, pensar como él y reaccionar como él. Aquí ya no vale sacar la pistola y pegarle a nuestro enemigo un tiro en las narices. ¡Qué va!, si quieres pegar a algún bestia de los que te vas a encontrar en el camino, tienes que empezar por buscarte el silex y construirte un hacha y cuidado con que se te rompa, nosotros te aconsejamos fabricar un hacha lo más grande posible porque el animal de Hognor (el primer mono con cerebro de mosquito que nos vamos a encontrar) es un pedazo bestia de mucho cuidado. Si este personaje se enfada ya puedes comenzar a rezar y liarte a puñetazos con él porque tiene una maza que a juzgar por los golpes

TRUSHT
Firebird
Solo teclado

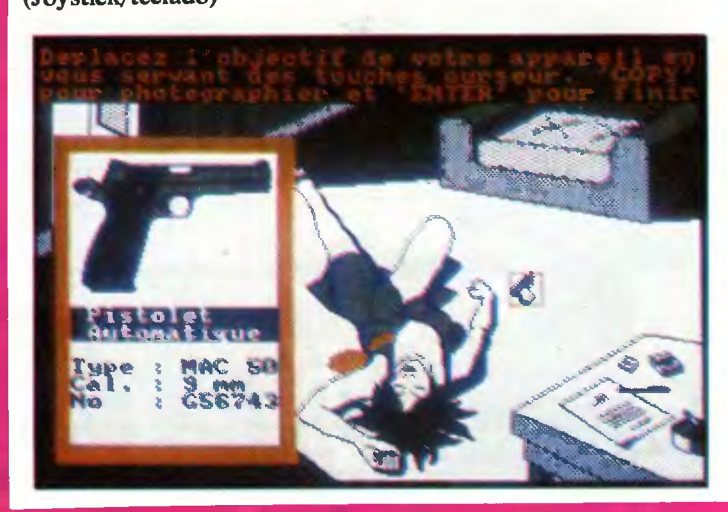
La resistencia está preparando una gran ofensiva contra el Imperio Intergaláctico. Con este fin han capturado poderosas naves de combate pero les falta la energía necesaria para ponerlas en marcha. Tú has sido encargado por la resistencia para conseguir las cápsulas de energía que están repartidas por los almacenes de los planetas del Imperio. Cada planeta es defendido por una batería de cañones "Lapas" que reciben su energía de una planta nuclear. Tendrás que acabar con estas baterías (tienen forma de araña) y recoger el fuel mediante una especie de campo magnético activado desde nuestra nave. También deberéis de recoger una especie de burbujas y arrastrarlas con vosotros al hiperespacio. Lo que no tendréis que hacer es disparar contra las plantas nucleares de los diferentes planetas pues al final seguramente os destruiréis con su explosión. ***Trusht*** es un proggrama de los llamados baratos pero es un gran programa. Más de uno, mucho más caro, quisiera parecerse a él. El movimiento de la nave es excepcional aunque quizás un poco difícil al principio. Sólo funciona con teclado. Los gráficos son sencillos pero están bien y los efectos sonoros tampoco han sido descuidados. Es un juego de arcade super-emocionante y que requiere una destreza exacta y precisa.



GRAFICOS	7
MOVIMIENTO	9
SONIDO	7
ACCION	9
ADICCION	8
RELACION c/p	10



L'AFFAIRE VERA CRUZ
Infogrames
(Joystick/teclado)



VIRGIN ATLANTIC CHALLENGER
Virgin **(Joystick/teclado)**



que "arrea" debe de pesar veinte kilos.

Fuera de bromas ya, Sapiens es uno de los programas que hacen época.

Para empezar, nada más cargar el juego nos encontramos con una presentación estupenda. La música es una maravilla (si tenéis enchufado el ordenador a un equipo de Alta Fidelidad, escuchadla, realmente merece la pena). Acto seguido entramos en el juego, el manejo lo podemos hacer con joystick o desde el teclado. El programa es muy fácil de usar y con un poco de práctica puedes dominarlo perfectamente. Podríamos decir que este juego es mitad aventura, mitad arcade.

A la izquierda de la pantalla tenemos un menú bastante completo, sus opciones son: ***Sapiens,*** para cargar, grabar y dar nombre a los personajes, ***Estado, Coger, Poseer, Hablar, Dar, Observar, Comer, Cuidar, Dormir y Fabricar.*** Cuando elegimos algunas de estas opciones (desviando el joystick o la flecha del teclado hacia la derecha) aparece otro menú en forma de ventana. Para cada opción del menú de la izquierda hay un submenú que se va colocando a la derecha tapando a los anteriores, de éste podemos ya elegir lo que nos convenga.

Por otra parte, si lo que deseamos es movernos, escogemos la acción-opción observar y luego vista lateral y ahí estamos nosotros. Ahora ya podemos desplazarnos con el joystick o el teclado, luchar y hacer lo que sea. En cuanto nos encontremos con algún personaje, automáticamente volvemos al modo menú. Aquí lo más lógico es que hablemos e intentemos convencerle de que no queremos pelear, si nos ataca, entonces también automáticamente el programa pasa del modo menú al modo acción, sólo te queda luchar, puedes golpear con los puños e incluso tienes de reserva una primera lanza o un hacha. Si en cualquier momento del juego quieres volver al modo menú tienes que pulsar conjuntamente las teclas: CTRL, SHIFT y ESC.

Los gráficos de Sapiens son buenos, el movimiento de los personajes está también muy bien realizado y la música, aunque al final cansa un poco, es soberbia. Un gran juego como última conclusión.

GRAFICOS	9
MOVIMIENTO	8
SONIDO	10
ACCION	8
ADICCION	8
RELACION c/p	

Vera Cruz introduce al jugador dentro del sórdido mundo de detectives, alcahuetes y prostitutas.

El juego empieza con la escena de un asesinato. Vera Cruz, una prostituta, yace tumbada en el suelo entre un charco de sangre con un disparo en el pecho. A un lado, su bolso abierto y una pistola.

En esta primera parte del juego deberemos fotografiar todo aquello que nos parezca sospechoso, para ello contamos con un zoom, colócalo sobre lo que intuyas que puede ser una pista e investiga: el bolso, la pistola, la carta, el cigarrillo en el cenicero... No dejes escapar ningún detalle porque puede ser vital. Una vez acabada esta primera fase pasarás a una segunda, en ella tendrás que poner a prueba tus dotes de investigador. Deberás buscar pistas, interrogar a sospechosos, hallar testigos y finalmente dar con el asesino. Durante la investigación debes tener en cuenta todo, no pasar por alto nada aunque en un principio pueda carecer de interés, tendrás que tomar continuamente notas. En fin, realizar la labor de un policía desde el principio hasta el fin. Esta segunda parte, transcurre en una gendarmería, aquí, podrás realizar todas las operaciones necesarias para dar con el culpable, mandar mensajes, examinar objetos, encarcelar a sospechosos, acusar ya formalmente al asesino y tener la impresora a mano (si de verdad tienes una), para poder sacar impresas las notas o los apuntes que creas necesarios.

"El affaire Vera Cruz" es un programa escrito por un policía francés y es la reconstrucción perfecta de un caso real de asesinato. Sus gráficos aunque escasos, ya que la acción se va desarrollando casi siempre en un mismo escenario, son muy buenos. El interés que despierta este programa es también elevado, posiblemente debido a la reconstrucción perfecta de las labores de investigación de cualquier detective. Para terminar, recordaros que este programa así como ***"Las Vegas"*** y ***"Mandragore",*** son distribuidos en exclusiva por Idealogic y que están todos traducidos al castellano.

GRAFICOS	9
MIVIMIENTO	
SONIDO	
ACCION	
ADICCION	9
RELACION c/p	

¿Quieres ganar la Cinta Azul? Si tu respuesta es afirmativa sólo tendrás que ser el más rápido en realizar la travesía USA-Gran Bretaña. Para esto dispones del Virgin Atlantic Challenger, un bello barco veloz como el viento. Tendrás que realizar una carrera contra el tiempo. Deberás de cuidar no chocar contra otros navíos, ballenas, icebers, etc., y sobre todo no quedaros sin gasolina. Por el télex no cesarán de llegarte mensajes a los que deberás de dar una respuesta afirmativa o negativa.

El navío, bastante pequeño, está dividido en varias partes: en la proa tiene el télex y el radar, en la parte central la mesa de mapas y la cocina que deberás visitar muy a menudo si no quieres morir de hambre (empezarás a ponerte verde). En la parte superior tienes el puesto de palanca, o sea la cabina de mandos y en la popa la sala de máquinas. Todos estos lugares los tendrás que visitar regularmente para una u otra cosa. El personaje se desplaza horizontalmente con el joystick o el teclado y accede a los diversos aparatos por medio del botón de fuego o la barra de espacio.

En conjunto, un juego original pero que puede hacerse un poco repetitivo. Los gráficos son bastante regulares y el sonido se reduce a unos cuantos efectos nada deslumbrantes. Virgin ha hecho juegos mejores.



GRAFICOS	7
MOVIMIENTO	6
SONIDO	5
ACCION	6
ADICCION	6
RELACION c/p	

ESTRATEGIA

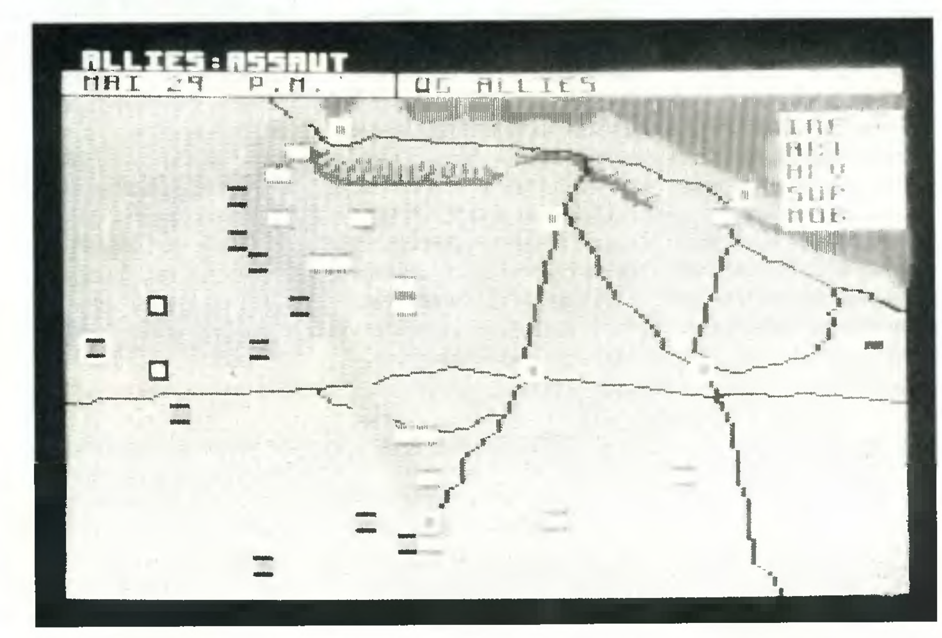
TOBROUK 1942

Pss

(Joystick/teclado)

Era un día desagradable, como todos. El calor diezmaba a nuestras tropas y nos faltaban provisiones y munición. La ruta de aprovisionamiento estaba cortada. Nuestros Panzers no tenían carburante... necesitábamos ir a Tobrouk. Por enésima vez subí al vehículo blindado y recorrí las posiciones. Con la mirada recorrí las columnas de humo de los carros que habían quedado ardiendo sobre la arena del desierto con su tripulación atrapada dentro, achicharrados en aquella "lata de sardinas". La moral era todavía alta, nuestros hombres no habían perdido aún la esperanza de ver el mar. Nuestros comandos infiltrados tras las líneas enemigas cada vez cometían más errores. Muchos informes eran falsos, había que actuar rápido. Tobrouk tenía que caer y con él las fuerzas aliadas. Volví al Cuartel General, reuní a todos los comandantes y di la orden: ¡Atacar Tobrouk!

Aquí empieza nuestra misión. Deberemos de tomar Tobrouk ya que es un puerto de vital importancia para las tropas del Eje que son con las que luchamos, en contra de las aliadas. Pero éstas han sembrado de minas una extensión gigantesca del desierto formando un muro de contención que va desde Gazala a Bir-Hakeim. Por lo tanto nos veremos obligados a rodear el vasto campo de minas y comenzar nuestro ataque por Bir-Hakeim. Esto es lo más sensato, sin embargo, también podemos realizar raids aéreos sobre las tropas enemigas. Si logramos traspasar sus líneas iremos encontrando hasta llegar a Tobrouk los pueblos de Knightsbridge, Acroma y El Adem. Con nuestras divisiones acorazadas deberemos de destruirlos todos. Para vencer tendréis que tener muy en cuenta el abastecimiento de las tropas y los informes que os enviarán los comandos infiltrados. Con éstos mucho cuidado ya que algunos serán falsos.



Este War game fruto del prestigio que está alcanzando PSS con sus programas de estrategia, ha sido soberbiamente preparado. El manual explica todas las fases del juego. En el menú principal se os ofrece varias formas de juego: con arcade o sin arcade, monitor color o monocromo, un jugador o dos jugadores, cargar y grabar. Si jugáis solos lo haréis con las fuerzas del Eje, o sea los alemanes e italianos. El juego se desarrolla en cuatro etapas: ***desplazamiento de unidades, asalto, abastecimiento de tropas*** y ***una fase de mando.*** Durante el asalto podéis elegir jugar en modo de arcade. Así la acción pasará al interior de un carro de combate desde el cual destruiréis todo lo que se ponga delante vuestro. Durante esta fase es importante economizar munición y acertar al blanco lo antes posible. El arcade te ofrece tres formas de juego: ***conducción del carro, lucha contra otro carro enemigo*** y ***ataque a un pueblo.*** Terminada esta acción volveréis al mapa.

Tobrouk 1942, es un buen programa que será doblemente apreciado por los adeptos a este tipo de juegos.

GRAFICOS	7
MOVIMIENTO	7
SONIDO	7
ACCION	7
ADICCION	9

ESTRATEGIA

JOHNNY REB II

Argus press
(Joystick/teclado)

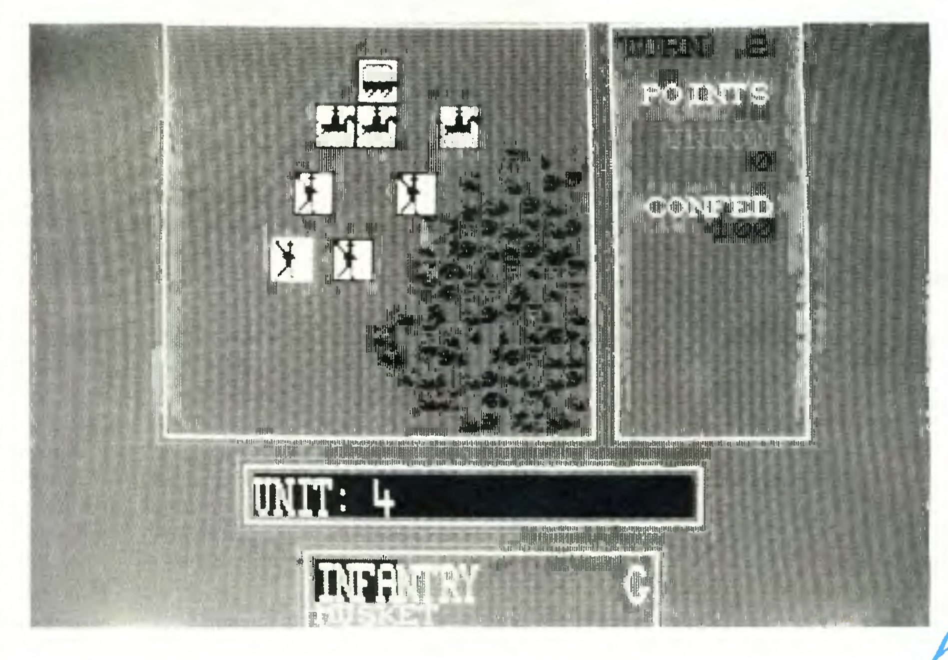
Los programas de estrategia son quizás un poco selectivos. A algunas personas les aburren tremendamente y a otras les enloquecen y por lo general pasan horas y horas delante de la pantalla del ordenador al mando de sus fuerzas. Johnny Reb, es de esos programas que pueden llegar a apasionarte tanto que olvides todo lo hay a tu alrededor.

La acción nos sitúa en la Guerra Civil Americana, como Comandante en Jefe, puedes elegir el bando que quieras comandar, bien a la Unión o a los Confederados. Nada más cargar el programa aparece un menú con 7 opciones. En la primera, ***Editar campo de batalla,*** tienes la posibilidad de repartir las casas, vallas y empalizadas en cualquier zona del campo de batalla. La segunda posibilidad, es ***Seleccionar tropas,*** podrás elegir las tropas que lucharán a tu mando, el armamento y el bando con el quieres luchar. La tercera opción te permite ***Seleccionar posiciones.*** Seguido podrás ***Seleccionar la reserva.*** Con la quinta, sexta y séptima se elige el ***control del juego*** ya sea joystick o teclado, ***grabar, cargar*** y ***jugar.***

Una vez hayas decidido las anteriores cuestiones pasas a un segundo menú donde se puede elegir el número de jugadores, restaurar alguna de las fuerzas, continuar un juego grabado, etc.

Para comenzar a jugar ya sólo queda elegir el nivel de dificultad y de nuevo las fuerzas que vas a mandar, Unión o Confederadas.

El desarrollo del juego es un poco lento pero muy bien organizado. Por la pantalla aparece un cuadro bastante grande que te permitirá realizar los movimientos y cualquier operación. Cuando eliges con él a alguna fuerza aparece al lado derecho un nuevo menú en el que podrás elegir la acción que deseas llevar a cabo. Las opciones son: ***continuar el juego, cesar, avanzar, disparar, atrincherar*** y ***cargar,*** para la Infantería. Para la Caballería, existen todas las opciones anteriores menos la de atrincheramiento. Con la Artillería queda fuera lógicamente también la opción de cargar y por último con las Fuerzas de aprovisionamiento sólo podrás continuar el juego, cesar y avanzar.



Para jugar lo primero que aconsejamos es olvidar las prisas. Acabar una partida puede llevar muchas horas y posiblemente si hemos elegido el nivel más bajo del juego ganemos, pero después de haber estado sentado delante del ordenador tres o cuatro horas. Es muy importante elaborar un plan de estrategia y comparar nuestras fuerzas con las del enemigo, sobre todo, cuando parte de ellas se encuentran muy próximas. Para ello el programa nos informa de las unidades que nos interesan: el armamento que usan, la fuerza, la moral y la munición de que disponen.

En fin, Johnny Reb II es un programa interesante, fácil de usar sin tener que recurrir a engorrosos manuales y muy entretenido si entras de lleno en la trama argumental.

GRAFICOS	6
MOVIMIENTO	
SONIDO	
ACCION	6
ADICCION	8
RELACION c/p	

Los usuarios de los PCW tendrán en esta sección su espacio habitual. Cada mes se publicará como mínimo un par de programas de gestión analizados exhaustivamente. Como aparte, creemos que también vosotros tenéis derecho a la diversión ¡no va a ser todo trabajo! y podéis jugar con vuestro PCW, te informaremos de los juegos que hay en el mercado para tu ordenador. Conócelos y diviértete un poco.

CONTABILIDAD GENERAL II

(RPA SYSTEMS INC.)

Versiones disponibles: CPC 6128, PCW 8256 y PCW 8512.
Versión analizada: PCW 8512. Versión 3.0
Precio de venta: 14.500, 17.500 y 17.500 respectivamente.

Contabilidad General II: Este es un programa relativamente sencillo incluso para los no iniciados y muy potente. Por ello entre sus características primordiales destacan la amigabilidad y sencillez. Presenta un manual muy completo donde se detalla con claridad los pasos a seguir desde el principio hasta el fin y gracias al cual los usuarios todavía inexpertos pueden trabajar sin perderse entre las opciones de los numerosos menús. Hasta 4.000 cuentas asciende la capacidad en los PCW con dos unidades de disco y a 2.000 en el CPC 6128, también trabajando con dos unidades. El número de asientos en la gama blanca es ilimitado y en el CPC 6128 de 4.000. Con este programa se dispone de una calculadora, de la posibilidad de definir nuestras cuentas, de nueve tipos de listados —cuentas, cobros, pagos, balances, libro de registros, conceptos, fichas de detalle, de mayor y regulación de IVA—, de la posibilidad de corrección de apuntes en cualquier momento, dos tipos de diarios y hasta 96 conceptos auxiliares definibles por los usuarios. Esto entre otras. Contabilidad General II, ha sido creado en MBasic Compilado.

¿Cómo funciona?

Este programa marcha muy bien aunque en algún momento el movimiento de los discos no es lo ágil que desearíamos, de todas formas nada preocupante.

Para comenzar introducimos el disco en la unidad A y esperamos a que se efectúe la carga del programa. Seguido sacamos el disco e introducimos la cara B para finalizarla. Automáticamente aparece la pantalla de presentación del programa. Lo primero que deberemos hacer será introducir la fecha de entrada; aclarar si queremos acceder a una consulta retrospectiva (pulsaremos S) o una cuenta actual (pulsaremos N), introducir fecha actual (si se pulsa RETURN sin haber hecho lo anterior el programa tomará la fecha de entrada) y para finalizar indicar el número de contabilidad con la que deseamos trabajar. Si la elegida por nosotros no existe aparecerá una nueva pantalla, que nos lo hará saber. En este momento podemos pulsar RETURN y pasaremòs directamente al apartado de Inicialización o cualquier otra tecla y el programa se reinicializará.

Supongamos que tenemos la contabilidad requerida, sólo nos queda confirmar la introducción de datos y pasamos al menú principal, aquí encontramos el número de contabilidad, el nombre de la empresa y la fecha.

El menú dispone de 10 opciones:
— ***Inicialización, Entrada plan de cuentas, Entrada de movimientos, Diarios, Generación de nuevos***

OPCION: ALTAS * PLAN DE CUENTAS * * CORRECTO S/N : ■

CTA. NUMERO	DESCRIPCION	DEBE	HABER	SALDO
471000	HACIENDA PUBLICA ACREEDORA			
471***	HACIENDA PUBLICA ACREEDORA			
4*****	ACREEDORES			

(TAB) - CURS. IZQ. ENTER - ENTRADA DEL - BORRA COPY - ANULA

OPCION: CONSULTAS * ENTRADA-MOVIMIENTOS *

CTA. CARGO	CTA. ABONO	OP.	COMENTARIO	F. MOV	DEBE	HABER
570000	430000	0051	PAGO F/N 14-86	0112	1000,00	1000,00
430000		0053	F/N 146-86	0112	56000,00	
	700000	0053	F/N 146-86	0112		50000,00
	478000	0053	F/N 146-86	0112		6000,00
570000	430000	0053	F/N 146-86	0112	56000,00	56000,00
560000	430000	0012	F/VENCIMIENTO 30-12	0112	1000,00	1000,00
572000	570000	0054	INGRESO EN EFECTIVO	0112	56000.00	56000.00

CARGO: ASIENTO: 6 FECHA: 01/12 VENCIM.
ABONO: 30/12

		* LIBRO DE MAYOR *			
CUENT.: 570***		DESCT.: CAJA			PER.: 01/12-31/12
FEC.	AS	DESCRIPCION	DEBE	HABER	SALDO
0112	1	PAGO F/N 14-86	1000,00		1000,00
0112	3	F/N 146-86	56000,00		57000,00
0112	7	INGRESO EN EFECTIVO		56000,00	1000,00
		TOTAL DICIEMBRE	57000,00	56000,00	1000,00
		TOTAL ACUMULADO	57000,00	56000,00	1000,00
		PULSE-(ENTER)			

© 1986 RPA SYSTEMS INC.

discos, Fichas de Mayor, Balances, Cierres, Aperturas y Cobros/-Pagos.

— ***Inicialización:*** nos permite el cambio de líneas de impresión, la creación de un fichero de hasta 96 conceptos y acceder a una contabilidad nueva.

— ***Entrada al plan de cuentas:*** dispone también de un submenú donde podemos realizar Altas, Bajas, Modificaciones, Consultas y Listados.

— ***Entrada de movimientos:*** en ella procederemos a la introducción y mantenimiento de los asientos y a su consulta.

— ***Diarios:*** con esta opción obtendremos los listados de los movimientos introducidos por impresora. El submenú está compuesto por tres opciones: borrador, contable, diario contable y diario analítico.

— ***Generador de nuevos discos:*** una operación un poco problemática si se tiene un error. En ella generaremos nuevos discos de datos para continuar una contabilidad que está a punto de rebosar la capacidad del disco de datos actual. El problema de esta operación reside en que no dispone de opción para volver al menú principal sin realizar la generación. Por ello si cometemos un error lo más inteligente será extraer los discos y apagar el ordenador. De esta forma no existirán pérdida de datos.

— ***Fichas de Mayor:*** es la quinta opción del menú principal y dispone a su vez de otras tres: Libro de Mayor, que corresponde a los movimientos relativos a las cuentas de Mayor de un grupo determinado. El Libro de Mayor Auxiliar en el que obtenemos un listado de los movimientos de una cuenta de mayor en período programable y Fichas de detalle, que nos permite un listado individualizado de los movimientos correspondientes a las cuentas de detalle.

— ***Balances:*** aquí obtenemos los denominados balances de sumas y saldos o balances de comprobación, ya sea de la contabilidad real como de la analítica.

— ***Cierres:*** efectúa el proceso contable de regularización de IVA en período programable, el cierre de ejercicio y la regularización de existencias.

— ***Aperturas:*** realiza los asientos correspondientes a la apertura del nuevo ejercicio. Durante el proceso de apertura se generarán nuevos discos de datos denominados CUEN X y MOVIX, O. Como fecha de apertura se tomará aquella con la que se entró en el programa.

— ***Cobros/Pagos:*** es la última opción del menú principal. En ella realizaremos las operaciones de mantenimiento de los vencimientos. El submenú cuenta con tres opciones: Introducción, donde los vencimientos pueden ser introducidos mediante asientos o directamente. Consultas, que se encargará del mantenimiento del fichero de vencimientos (modificaciones, consultas y bajas). Y por último la opción Listados mediante la que podremos listar por impresora los cobros, pagos o cobros y pagos, ya sean de introducción directa como de creación de asientos.

Conclusión final:

Contabilidad General II es un programa más que apto para pequeñas y medianas empresas. Muy fácil de usar, potente y con grandes posibilidades para acomodarlo a nuestras necesidades.

MANUAL	Muy completo y claro	10
FACILIDAD DE MANEJO ..	Cuestión de acostumbrarse. Buena	8
VEL. DE TRATAMIENTO ...	Aceptable	7
INTERES	Total para los que necesiten el programa	10
RELACION c/p	Buena	9

Colabora con nosotros

No hay duda de que la gama PCW está pensada para personas que necesitan de un ordenador profesional, versátil, de bajo coste y gran calidad. Por ello la mayoría de los usuarios, como es lógico, lo emplean casi exclusivamente para trabajar y sólo muy pocos van algo más allá y pasan la barrera que separa al usuario de un programa de gestión con el indagador, el insatisfecho.

Con los PCW también se tiene la posibilidad de investigar, programar y darle la vuelta a todo aquello que os llame la atención. Buscar trucos, realizar pequeños programas de utilidad e incluso juegos, está al alcance de cualquier usuario del PCW que tenga un poco de tiempo libre. Y por supuesto que tan importante como lo anterior es jugar y podéis hacerlo igualmente, al menos conseguiréis aliviar el stress (pensándolo bien esto es muy relativo. Para más seguridad no juguéis con uno de marcianos) acumulado durante toda la jornada de trabajo.

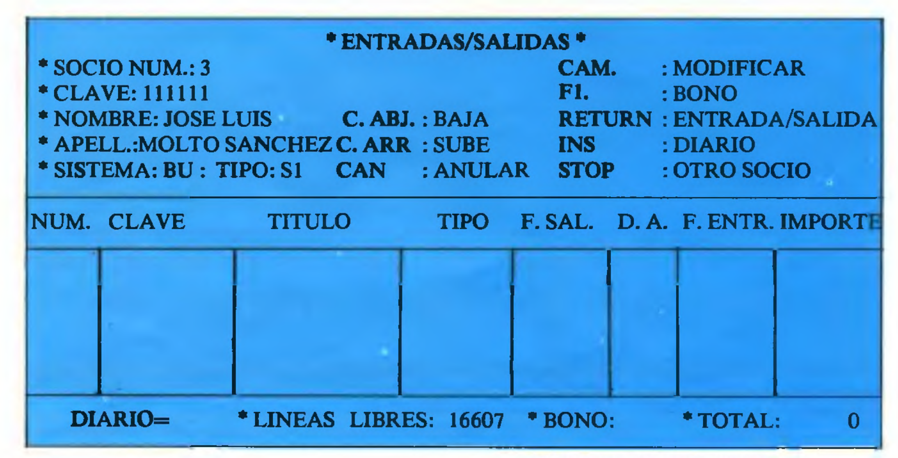
Amstrad Acción intentará algo más que comentar programas para tu PCW. Procuraremos daros todas las utilidades posibles, los trucos más increíbles. Si alguno de vosotros tiene algo, dádselo a conocer a los demás. Enviadnos vuestros descrubrimientos o vuestros programas. Si tenéis algo de esto ¡escribidnos!

PCW

VIDEOCLUB

(RPA SYSTEM INC.)

Versiones disponibles: CPC 6128, PCW 8256 y PCW 8512.
Versión analizada: PCW 8512. Versión 1.0
Precio de venta: 15.500, 17.500 y 19.500 respectivamente.



© 1986 RPA SYSTEMS INC.

RPA Videoclub es una aplicación para completar el servicio al cliente, agilizar el trabajo diario del negocio y facilitar su gestión. Con él se puede realizar un seguimiento completo de socios y películas, obtener libros de IVA y registros, así como diarios de movimientos. Permite trabajar sobre los tres sistemas actuales del mercado, disponiendo de un cuarto sistema auxiliar, 8 tipos de socios y películas y 7 bonos definibles por el usuario y fácilmente modificables. Almacena aproximadamente 1.600 socios en cualquiera de las versiones no estando limitado el número de películas ni las operaciones de entrada y salida. El ordenador informará continuamente del número de líneas libres que quedan en el disco de trabajo.

El programa está regido por menús y submenús de fácil comprensión, disponiéndose de anotaciones auxiliares para una mayor utilidad y disponibilidad de movimientos. Videoclub está preparado para no perder información ante un corte energético o desconexión del ordenador.

Arrancando el programa

El sistema es de arranque automático por lo que sólo habrá que introducir el disquette del programa por la cara A en la unidad A y pulsar cualquier tecla, aunque la mayoría de las veces no sea necesario. Una vez cargado el programa accederemos al apartado de seguridad del sistema. En él deberemos de introducir la clave que previamente habremos de pedir a RPA Systems Inc. Para generar la clave tendremos que introducir el nombre de la empresa y el DNI o CIF. Con ella en nuestro poder deberemos de teclearla siempre que pongamos en marcha el programa. Hecho esto introduciremos la fecha actual y pasaremos al menú principal. Aquí nos encontramos con seis opciones: ***Socios, Películas, Entradas/salidas, Listados, Regeneración de disco e Instalación.***

Paso a paso

- Opción 1: socios. Tras la carga accedemos al apartado de los socios donde iremos rellenando las fichas de todos y cada uno de ellos. El formato de la ficha es muy completo y aparte de los datos personales asigna un número a cada socio, dispone de clave para cada uno de ellos, opciones para datos de Tarjetas electrónicas, otra para definir al tipo de socio, si tenemos definidas varias categorías en nuestro videoclub, y una última para constatar el sistema de video que utiliza. En la esquina inferior derecha aparecerán las opciones disponibles para introducir o modificar un dato, tales como dar de baja, almacenar datos, bajar fichas, subir, etc.
- Opción 2: películas. Aquí accederemos a los datos de las películas de la misma forma que en la opción anterior a los datos de los socios. Podremos introducir número de película, clave, título, sistema, tipo, precio de compra, fecha de entrada, número de operaciones, último socio y fecha de alquiler. Asimismo es posible hacer un listado por impresora de los socios (en pantalla) que alquilaron la película.
- Opción 3: entradas/salidas. En ella se anotarán las operaciones de entrada y salida de películas y el trabajo diario del videoclub.
- Opción 4: listados. Mediante esta operación obtendremos información impresa del videoclub, listados de socios, películas, diarios, libros de IVA y registros. Durante el volcado a la impresora podremos detener el listado pulsando STOP.
- Opción 5: regeneración de disco. Procede a la limpieza de los datos introducidos en los discos DATOPEL Y DATOSOC. Las operaciones que realiza son: borrados de diarios, actualización de fichas de socios y películas y actualización de alquileres.
- Opción 6: instalación. Ultima opción del menú principal. En ella introducimos los datos necesarios para el funcionamiento del programa (Nombre del videoclub,

MENU PRINCIPAL

1-SOCIOS 4-LISTADOS
2-PELICULAS 5-REGENERACION DE DISCO
3-ENTRADAS/SALIDAS 6-INSTALACION

OPCION:... ■

© 1986 APA SYSTEMS INC.

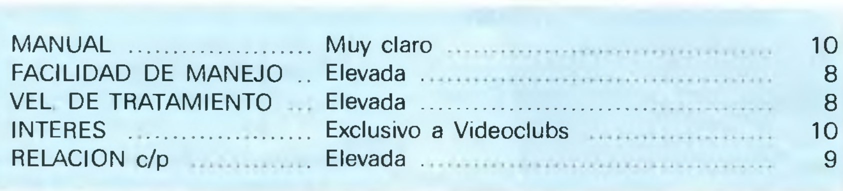
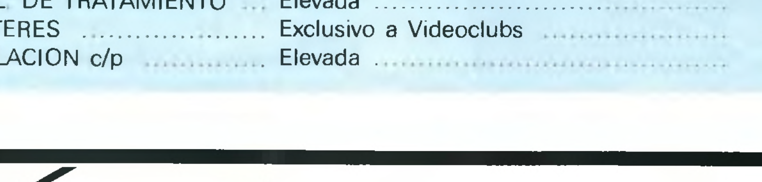
años de trabajo, tipos de socios y películas, bonos e importes) y generaremos los primeros discos de trabajo DATOPEL y DATOSOC.

Conclusión

RPA Videoclub es un programa para un usuario minoritario pero que resuelve perfectamente la gestión comercial del negocio al que está dirigido. Si tienes un Videoclub y aún andas con fichas, ¡no te lo pienses!, este programa es tu solución.

```
                                                                  NUEVO SOCIO
* SOCIO NUMERO: 3              DATOS DEL SOCIO
* CLAVE: 111111
* NOMBRE: JOSE LUIS                    * TARJETA TIPO: VISA
* APELLIDOS: MOLTO SANCHEZ             * TARJETA NUMERO: 1111/2222/3333/4444
* DIRECCION: C/ARROYO FONTARRON        * FECHA CADUCIDAD: 10/10/99
* PROVINCIA: MADRID                    * FECHA DE ALTA: 01/01/86
* LOCALIDAD: MADRID                    * TIPO SOCIO: S1
* C. POSTAL: 28039                     * SISTEMA: BV ■
* TELEFONO:          * D.N.I.:                    CAN   : DAR DE BAJA
                                       C. ABJ : BAJA  SAL   : ALMAC. DATOS
                                       C. ARR : SUBE  STOP  : OTRO SOCIO
```

© 1986 RPA SYSTEMS INC.

MANUAL	Muy claro	10
FACILIDAD DE MANEJO	Elevada	8
VEL. DE TRATAMIENTO	Elevada	8
INTERES	Exclusivo a Videoclubs	10
RELACION c/p	Elevada	9

ART ACCION PCW

Concurso

Todos sabemos que la gama PCW no es la más indicada para explayarnos artísticamente. Sin embargo, hoy en día, ofrece muchas posibilidades para desarrollar la creatividad de sus usuarios.

Suponemos que muchos de vosotros no tenéis el programa o el periférico necesario para participar en nuestro concurso, por ello, éste puede ser un buen momento para adquirirlo. Nunca estará de más y podréis usar el ordenador no sólo para llevar una contabilidad sino también para plasmar vuestras inquietudes artísticas o entreteneros en vuestros ratos de ocio.

Nosotros os proponemos participar en un concurso, haced una pantalla y enviádnosla.

BASES: El tema es libre.

— Podéis enviar las pantallas que deseéis, dentro de la más estricta originalidad.

— Con cada pantalla deberéis enviarnos el título y una descripción de la obra. También el nombre del programa o periférico que habéis usado para realizarla.

— Se darán tres premios de 20.000 ptas., a las tres mejores pantallas y entre el resto se repartirán 20 juegos.

— El plazo de admisión de trabajos quedará cerrado el día 15 de abril.

— El resultado del concurso será comunicado personalmente a los agraciados y publicado en el siguiente número de AMSTRAD ACCION.

¡Animo! Esperamos vuestros trabajos.

Enviad vuestras pantallas a: ART ACCION PCW
AMSTRAD ACCION
Apartado de Correos 91
BILBAO







AMSTRAD CPC-6128 | PCW 8256 y 8512



Casi al mismo tiempo se van a presentar dos programas que buscan el mismo fin: el de poder realizar noticiarios, boletines informativos, fanzines, carteles, etc... siempre a nivel interno y tan solo con nuestro ordenador y una impresora. Muy aptos para periódicos escolares, empresas con gran número de trabajadores... Estos dos programas son: **Fleet Street Editor** *y* **AMX Pagemaker.**
En este artículo veremos el primero.

Para empezar el equipo mínimo necesario es un Amstrad CPC 6128 o un CPC 464/664 con unidad de disco y una extensión de memoria de 64 K. (mínimo) y por supuesto una impresora matricial capaz de direccionar en modo gráfico 480 puntos.

Fleet Street Editor se suministra en dos discos. El primero conteniendo el programa y el segundo con la librería de gráficos. En total unos 400 gráficos y símbolos ya listos para incluir en sus trabajos y que ocupan aproximadamente 300 K. Junto a los dós discos se suministra un extenso manual (en inglés, por supuesto), todo ello dentro de un estuche compacto.

Las partes del programa

El programa consta de tres partes principales. Durante el desarrollo de nuestro trabajo iremos pasando por ellas necesariamente hasta darlo por terminado.

The Art Department Studio es la sección en la cual podrás crear los gráficos o símbolos que vayas a usar posteriormente en conjunción con el texto o si lo deseas por separado. Asimismo podrás modificar los ya existentes en la librería de gráficos. Incluye una gran variedad de herramientas para la creación de ẽstos y un editor de pixels.

Dentro de este departamento queda incluída la librería de gráficos.

The Copy and Production Department. A su vez consta de ***Copydesk and Page Make-up*** y ***Preview and Print.*** En el primero podrás definir el formato de página, introducir el texto usando el editor suministrado o introducir el texto de otro fichero Ascii que haya sido creado con otro programa. Podrás también incluir los símbolos o gráficos que desees junto con el texto. En pocas palabras es la zona de trabajo propiamente dicha.

Una vez que hayas acabado una hoja puedes pasar a la siguiente sección ***Preview and Print.*** En ella el programa te permite que reduzcas la hoja terminada para que la veas entera y decidas si puede enviarse o no a la impresora. Esto es muy útil ya que de no disponer de esta utilidad no podrías ver la página acabada hasta que la hubieras impreso.

The Administration Department. Como la anterior, consta de dos partes: ***System Set up*** y ***File Management. System Set Up*** te ofrece la posibilidad de instalar el programa a tus necesidades, de instalar la impresora y de definir los colores de pantalla, entre otros. ***File Management*** te formatea los discos, incorpora gráficos creados mediante otros programas e incluso permite trabajar con imágenes digitalizadas. Asímismo dispone de una utilidad para borrar y renombrar ficheros.

Respecto a su manejo...

El manejo del programa es muy sencillo ya que se realiza prácticamente todo por medio de iconos. Sólo un departamento no se maneja mediante éstos, el ***Copydesk,*** y es porque nuestra misión es la de realizar la introducción de texto.

Cada página de ***Fleet Street Editor*** se realiza sobre formato A4 y pueden usarse una, dos o tres columnas de texto junto con la cantidad de gráficos o símbolos que se deseen, todo ello en perfecta armonía.

La única limitación seria que le vemos al programa es la de la impresión ya que dependiendo de la impresora que usemos la calidad de nuestro trabajo será mejor o peor.

El manual es muy completo y explica paso a paso todas las partes del programa pero para desgracia de muchos es un manual en inglés, por otra parte cosa lógica.

Versiones

Fleet Street Editor saldrá este mes a la venta en Inglaterra a un precio de 49,95 libras (aprox. 10.000 ptas.).

Aparte de la versión para la gama CPC de Amstrad se están preparando otras para IBM PC y compatibles y para Atari ST. La versión para BBC es la única que se encuentra a la venta desde hace tiempo.

PCW 8256 y 8512

Los usuarios de este ordenador que estén interesados en el programa, que no se rasguen las vestiduras porque para ellos no hay ninguna versión en preparación del ***Fleet Street Editor*** pero sí del ***Fleet Street Publisher*** mucho más sofisticado que su hermano pequeño que podrá trabajar incluso con ratón o el lápiz óptico de Electric Studio y (opcionalmente) con impresoras laser en las versiones para IBM y compatibles (PC 1512?) y Atari ST.

El precio del ***Fleet Street Publisher*** para los usuarios de los PCW 8256 y 8512 será de 69,95 libras en Inglaterra (aprox. 14.000 ptas.).

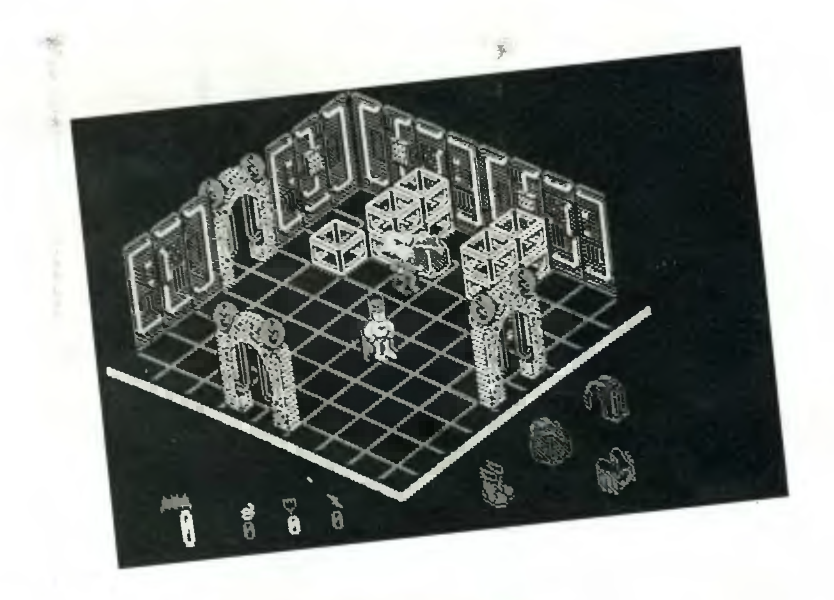
PCW

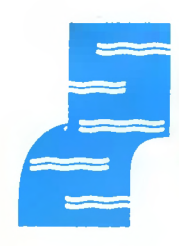
BATMAN

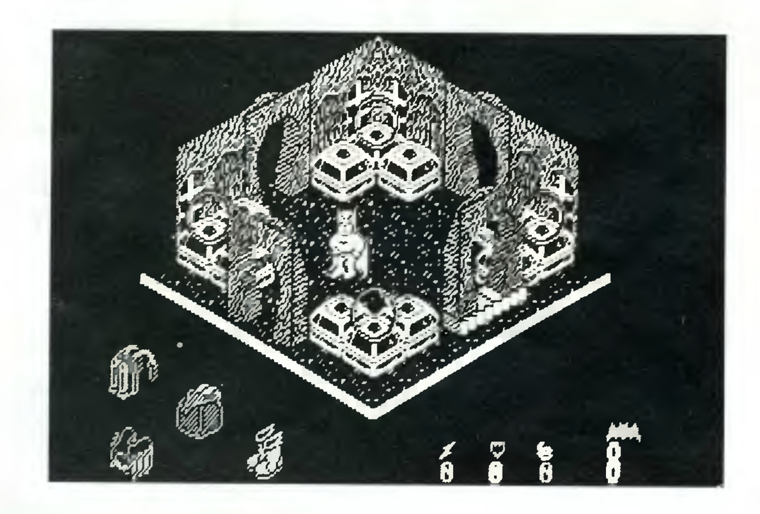
PCW 8256 y 8512

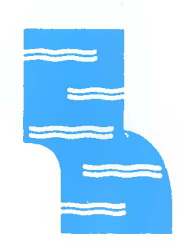
Un poco escépticos cargamos el programa. Desde luego después de ver la versión para los CPC dudábamos mucho que la del PCW pudiera estar a su altura ni por asomo. Ya se sabe, el color, el sonido... Cuando cargó el juego y apareció el menú comprobamos que hasta aquí todo andaba bien, no había grandes diferencias con el Batman CPC. Pero ¡Qué diablos! Empezamos a jugar y no pudimos menos que asombrarnos ¿Dónde estaba la diferencia con la versión doméstica? El juego era el mismo ¡Increíble!, la única diferencia apreciable, el sonido.

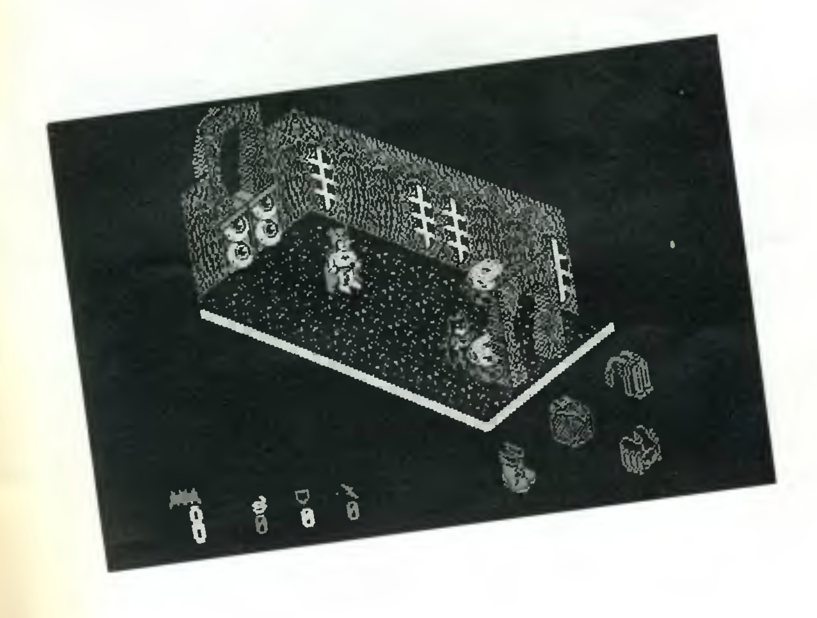
Nuestra misión es encontrar las siete partes del Batimóvil que se hallan repartidas por la cueva de Arlequín. Para ello contamos con ciertos objetos que se hallan esparcidos por las habitaciones y que nos ayudarán en las situaciones difíciles.











Los gráficos y el movimiento son similares a la versión CPC, por lo tanto, buenos.

Como conclusión diremos que merece la pena tener un juego así. Todo un clásico de los cómics para los PCW. Obligatorio.

EN EL PROXIMO NUMERO: TOMAHAWK, FAIRLIGHT y STRIKE FORCE HARRIER ANALIZADOS EXHAUSTIVAMENTE.

DRUID

Firebird

(Joystick/teclado)

He aquí un juego de concepción muy parecida a Gauntlet, incluso en los scroll. Cuatro príncipes endemoniados atiborrados de poder y crueles como ellos solos, han logrado refugiarse en el castillo de Acamantor. Este es un individuo de la peor calaña que está dispuesto a aliarse con el demonio para conseguir sus objetivos. Nuestra misión será impedírselo a toda costa. Deberemos intervenir antes de que las fuerzas del Mal se adueñen de todo y declaren el caos. Nuestro poder es también muy fuerte y disponemos de muchas armas para abatir a nuestros enemigos, pero ellos son demasiados y poco a poco irán restándonos energía. Por suerte tenemos unos transformadores que nos suministrarán dosis de esta energía y armamento que nos permitirá luchar contra las hordas de cucarachas y fantasmas que se nos echan encima. También podemos cambiar de arma con la P y hacernos invisibles, siempre que tengamos disponible alguna dosis de invisibilidad.

Druid es un juego con una música de presentación excelente. Unos gráficos y un movimiento bastante aceptables y entretenidos.



GRAFICOS	8
MOVIMIENTO	8
SONIDO	9
ACCION	9
ADICCION	9
RELACION c/p	



ACTIVATOR

Cascade Games

(Joystick/teclado)

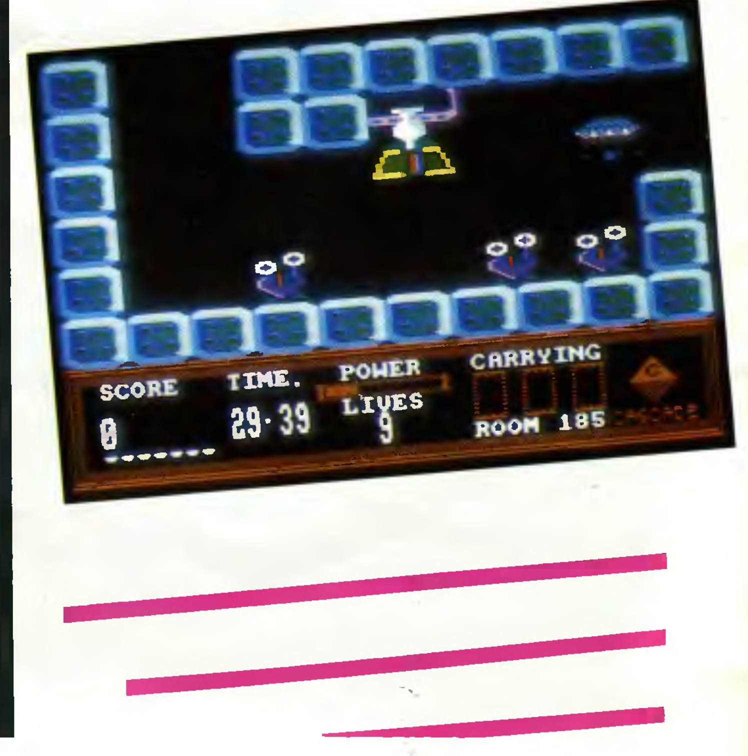
Este es un juego sencillo, de conseguir grandes puntuaciones, pero no creáis que es fácil acabarlo. Activator tiene más de 300 habitaciones y muchas zonas bloqueadas. Resulta que la crisis energética amenaza al mundo. Activator, un valiente y pacífico platillo, es el encargado de encontrar las 7 barras de combustible repartidas por el laberinto. En su búsqueda encontraremos todo tipo de trampas y animales mortíferos, para combatirlos deberemos recoger los proyectiles que se encuentren esparcidos por las habitaciones ya que de esta forma tendremos continuamente un arma. Igualmente, para abrir los pasadizos deberemos de proveernos de las letras correspondientes, si no llevamos con nosotros la letra exacta el pasadizo permanecerá bloqueado hasta que la encontremos.

Activator es muy sencillo, pero para ser honestos, si queréis acabar el juego tendréis que llevar un control total de la posición de las letras que os abrirán determinados pasadizos. Apuntar donde dejáis las letras que no os hacen falta por si tenéis que volver a recogerlas, es cuestión de paciencia.

En la parte inferior de la pantalla tenéis los indicadores de vidas, fuerza, tiempo, puntuación, objetos que lleváis (como máximo 3) y el número de habitación en el que os encontráis.

Los gráficos son modestos pero están bien, los efectos sonoros tampoco son extraordinarios. En pocas palabras, un juego más bien normal pero entretenido.

GRAFICOS	7
MOVIMIENTO	7
SONIDO	6
ACCION	7
ADICCION	8
RELACION c/p	



LO ULTIMO

IT'S A KNOCKOUT

Ocean

(Joystick/teclado)

Ocean, es una de las casas más irregulares que conocemos, lo mismo hace un programa genial como un programa malo. ***It's a knockout*** no es ni bueno ni malo, casi diríamos que es normal, pero que sin embargo puede gustar a un determinado tipo de usuario. El juego en sí es difícil y siempre perdemos cuando jugamos contra el ordenador, de primeras, como mucho, ganaremos en la prueba de aplastamiento de dinosaurios.

It's a knockout es una marathon entre seis países (por ello podrán jugar hasta seis personas). Las pruebas a superar, también son seis: Vuelo de flanes, Recogida de pelotas, Aplastamiento de dinosaurios, Salto a los flotadores, Dieta de gusanos y Carrera de obstáculos.

En Vuelo de flanes, tu misión será recoger los flanes que nos catapultan dos personajes desde el otro lado de un muro.

En la Recogida de pelotas, deberemos de atrapar la mayor cantidad posible de pelotas que nos arrojan desde lo alto de un camello.

En Aplastamiento de dinosaurios, manejaremos una máquina por medio de una palanca, de la que está suspendida una gran pesa. Tendremos que aplastar a los dinosaurios en cuanto salgan de sus agujeros.

En Salto de flotadores, deberemos deslizarnos por una cuerda y soltarnos cuando creamos que vamos a entrar por uno de ellos.

En Dieta de gusanos, nuestro pollo deberá comer todos los gusanos posibles.



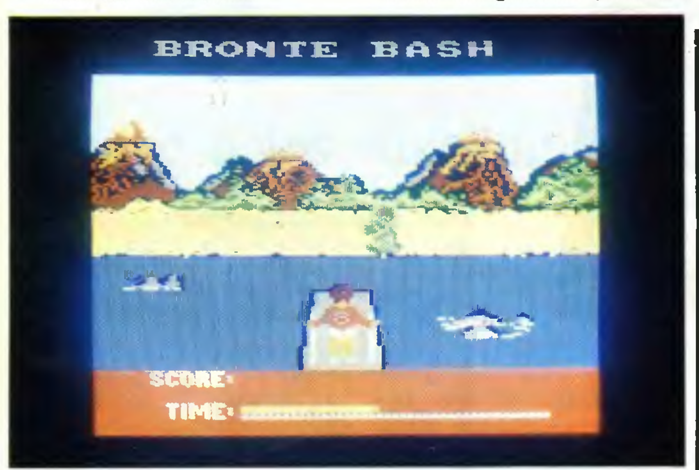
Por último, en Carrera de obstáculos, tendremos que saltar troncos y esquivar pelotas que ruedan por la pista.

De todas las pruebas, sólo Aplastamiento de dinosaurios y Salto a los flotadores, destacan un poco.

Los gráficos de ***It's a knockout,*** son corrientes aunque con mucho colorido.



GRAFICOS	6
MOVIMIENTOS	5
SONIDO	5
ACCION	5
ADICCION	5
RELACION c/p	





TEMPEST

Electric Dreams

(Joystick/teclado)

En el espacio interestelar, seres extraños atacan las vías metálicas hiperespaciales impidiendo a los viajeros desplazarse de una estrella a otra. Asquerosos gusanos taladran las paredes de la autopista interestelar n.º 2. Como serpientes eléctricas avanzan por las paredes metálicas cortando los caminos. Ya es imposible huir, los gusanos viscosos siguen avanzando. ¡Horror!... los lasers no pueden detenerlos y cunde el pánico. Pero atención, queda una posibilidad: ¡Los Zapper de impulsión a plasma! Una nube de fuego se abate sobre los enemigos rastreros que están a punto de adueñarse por completo de la autopista interestelar. Los Zapper, al rojo vivo, están acabando con ellos, están neutralizando a los monstruos. Un alivio general recorre el vacío espacial de la vía 2. Por fin cesa el fuego. El enemigo ha sido aniquilado. Por un segundo parece que se detiene el tiempo. Ya no hay esa sensación de hypervelocidad. Pero... ¿qué es ese ruido? Suena la alarma en la vía 3. Están atacando de nuevo, hay que saltar de nivel. ¡Fuego!, ¡Fuego!, ¡los Zapper!...

Tempest es un programa de concepción sencilla, de variadas formas geométricas y que obliga a estar constantemente alerta. Tus reflejos no han de parar de funcionar. Alto nivel de adicción.

GRAFICOS	7
MOVIMIENTO	8
ACCION	9
ADICCION	9
SONIDO	7
RELACION c/p	8

PCW

3-D CLOCK CHESS

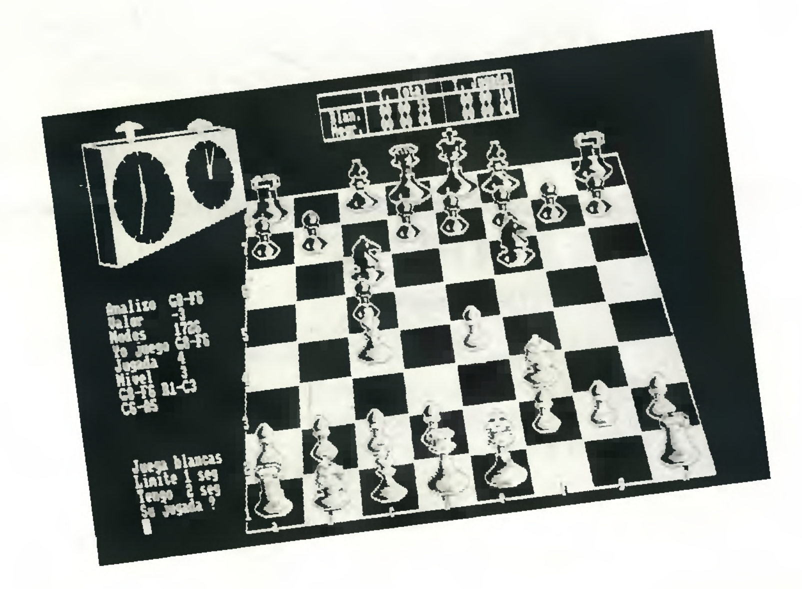
PCW 8256 y 8512

No podía faltar para los PCW un buen programa de ajedrez, potente y sencillo al mismo tiempo.

Para cargar el juego hay que insertar primero el sistema operativo CP/M, seguido teclearemos "Chess" y Return. Las opciones que muestra el programa son 7 —***Otra partida, Analizar posición, Retorno a CP/M, Opciones en "su jugada", Cargar y grabar, Retornar al juego y Listado de las 62 últimas jugadas.***

Respecto a la información en pantalla 3-D Clock Chess posee una extensa y objetiva serie de mensajes. En la parte superior izquierda tenemos el reloj que nos informará del tiempo total consumido por los jugadores en la partida. También disponemos de otro reloj







digital situado en el centro que nos da el tiempo transcurrido y el tiempo para cada jugada realizada por el jugador y el programa. Debajo del primer reloj la información que encontramos es ANALIZO, la cual nos notifica la mejor jugada realizada hasta el momento. Debajo, VALOR refleja lo que el programa piensa sobre nuestro juego. Un signo + significa que el ordenador está venciendo, un signo — quiere decir todo lo contrario, que nosotros vamos ganando. NODOS, comunica el número de jugadas analizadas hasta el momento por el ordenador. YO JUEGO, indica el movimiento realizado por el programa. JUGADA, informa de la fase que ha alcanzado la partida. NIVEL, representa el número de pasos que el programa lleva analizados. Debajo de éste aparecen los últimos movimientos realizados por nosotros (a la derecha) y los realizados por el programa (a la izquierda). LIMITE, es el tiempo determinado por nosotros en la opción "Otra partida" para fijar el nivel de juego. TENGO, es el tiempo en el que el programa intentará realizar su jugada.

Un detalle curioso de este programa es la opción para poder imprimir durante el juego todas las pantallas que deseemos. En general 3-D Clock Chess es un programa bueno, interesante y fácil de usar.

Un gran truco para usuarios del PCW

La verdad es que ya les gustaría a los usuarios de la gama CPC poder tener algo así y es que con este truco no se resiste nada. Podrás sacar por impresora todo lo que desees automáticamente. Imagina que te has puesto a jugar con BATMAN, FAIRLIGHT o el que sea y llegas a una pantalla que te gusta. Pues nada, presionas simultáneamente las teclas "Ø", "5", "6", "." y "ENTER" del teclado numérico y al momento la pantalla de tu ordenador pasa a la impresora.

Compruébalo enseguida, te vas a sorprender de las grandes ventajas que puede proporcionarte este sencillo pero estupendo truco.

Cartas al director,

Sugerencias, opiniones, quejas...

¿Quieres hacernos o hacerles alguna sugerencia? ¿Quieres expresar alguna opinión o comentar algún hecho curioso relacionado con este mundillo?, ¿Has sido alguna vez protagonista de algún timo o bodrio del soft y quieres contárnoslo? SI ES ASI NO TE LO PIENSES Y ESCRIBENOS.

Por nuestra parte aceptamos todo tipo de críticas ya sean constructivas, constructivas, constructivas o constructivas. Así que olvidaros de las destructivas, corrosivas, denigrantes, etc.



Enviadlas a: Cartas al Director
AMSTRAD ACCION
Apartado de Correos 91
BILBAO

DIALOGOS EN LA OSCURIDAD

—¿Amstrad Acción? ¿Qué es eso?

—¡Vamos hombre! No me digas que aún no lo sabes.

—No.

—Pues mejor que te enteres porque me han dicho que es la más...

—¿Fabulosa?

—¡Que va, nene! Auténtica basura.

¿Sí? ¿Y cómo te llamas?

ACONTECIMIENTOS QUE SIGUIERON A LA CONVERSACION

NOTICIAS DE ULTIMA HORA

Resulta que el interlocutor que se hacía el loco era el director de Amstrad Acción y como estaba hasta el mismísimo cogote de que le confundieran con el Basurero Municipal decidió demandar al sabiondo crítico por calumnia.

Para enmendar su error éste ha decidido suscribirse a la revista Amstrad Acción por un total de 110 años que son los que le han caído encima.

Según la agencia AA. (Filial de Amstrad Acción) el arrepentido calumniador ha pedido permiso para comprarse un Amstrad y pasar con él el resto de sus días (109 años, 11 meses, 29 días, 14 horas, 38 minutos y algún segundo). Casi nada. Y encima era usuario de Spectrum.

Aviso a los suscriptores:

AMSTRAD ACCION te va a dar todas las facilidades del mundo para que consigas tus programas más baratos. Todos los suscriptores van a beneficiarse de importantes descuentos en la compra de software a la BOUTIQUE AMSTRAD ACCION. Dentro de muy poco publicaremos la lista de programas disponibles, todos últimas novedades. Los mejores juegos y utilidades más interesantes. Si eres suscriptor de AMSTRAD ACCION puedes ahorrarte mucho dinero y obtener grandes ventajas. Si quieres estar al día no esperes ni un minuto. Suscríbete y hazte socio automáticamente de la BOUTIQUE AMSTRAD ACCION. Recibirás tu carnet con el número correspondiente e información puntual de las novedades que tenemos preparadas para ti.



Colabora:

¿Sabes programar? ¿Has hecho algún programa y lo tienes guardado en un cajón? Seguro que alguno de vosotros lo tenéis.

Estamos buscando programas que merezcan la pena tanto para la gama CPC como para la gama PCW. No importa su extensión pero lo que sí queremos es calidad y originalidad. Lo mismo nos da que sean juegos o utilidades, sobre todo si son para los PCW. Para el CPC preferiríamos utilidades originales, no las clásicas, de siempre.

Si quieres promocionarte ésta puede ser una oportunidad. ¡Aprovéchala! Amstrad Acción va a hacer todo lo posible por ayudarte. Ponte en contacto con nosotros.

THE APPRENTICE

Mastertronic

(Joystick/teclado)

Un programa más de Mastertronic y como siempre a buen precio.

Parece ser que esta vez nuestro protagonista es un novato que acaba de terminar sus estudios en el Departamento de Brujología de la Universidad de Oxford. Pero nuestro aprendiz aparte de ser un novato, el pobre es un ingenuo y siempre se la dan con queso. Tu deberás evitar que le ocurra algo de esto. Condúcele por entre las trampas sin que ceda a la tentación de dejarse pillar por alguno de los monstruos que salen a su encuentro. Tu misión será intentar que el aprendiz logre salir del laberinto en el que se ha metido mientras hacía encantamientos. Ya se sabe... es nuevo en el oficio y.... "metió la pata hasta el fondo". La única forma de escapar es coleccionando 10 anillos mágicos de 10 brujos. Estos 10 magos guardan las entradas a las cámaras de los anillos y no te dejarán pasar así como así, para que lo hagan deberás darles un obsequio. Cada mago te pedirá uno diferente y sólo si se lo concedes te abrirá las puertas. Por el laberinto hay 5 pergaminos los cuales te ayudarán a abrir estas puertas mágicas si los colocas en el lugar correcto, 4 de ellos serán necesarios para completar el juego. Para defenderte de tus enemigos podrás lanzar rayos pero no los malgastes porque se acaban. En fin, busca los anillos y mucha suerte porque algunos están muy escondidos.



The Apprentice es un juego entretenido, los gráficos son bastante acertados y con mucho color aunque en algunas zonas parpadean. El sonido se nota trabajado. En conjunto, un juego ameno.

GRAFICOS	8
MOVIMIENTO	7
SONIDO	7
ACCION	7
ADICCION	8
RELACION c/p	10

POPEYE

Piranha-McMillan

(Joystick/teclado)

Después de tantos años, nos encontramos en nuestro ordenador con uno de los personajes más famosos del mundo de los dibujos animados, Popeye el Marino.

El juego está bien cuidado en el aspecto de los detalles gráficos puesto que nuestro personaje, así como los otros, son enormes y tienen una resolución gráfica muy maja. Para citar un ejemplo, en el brazo, nuestro protagonista (Popeye) tiene tatuada el ancla que podemos ver en sus películas.

La misión en sí, es que Oliva (Rosario en algunas versiones de lengua castellana) no se enfade con nosotros, para ello tenemos que llevarla corazones y más corazones ya que es la única forma de que nos demuestre su amor. Pero tendremos algunos problemas con Brutus el cual no dudará en jugar todo lo sucio que pueda para quitarnos de enmedio y conseguir su amor. También surgirán problemas con la Bruja y su Buitre que harán lo imposible para evitar que nuestra misión concluya con éxito. Sin embargo no todo nos va a ser desfavorable puesto que en muchos sitios encontraremos nuestras bienamadas espinacas que nos sacarán de bastantes apuros.

Hay que destacar también algunos detalles sonoros como es la canción que entona Popeye cuando toma sus espinacas y que conocemos suficientemente al ser la misma que aparece en los dibujos animados. Otra cosa que deberemos tener en cuenta es el movimiento que no es muy bueno puesto que al ser una conversión del Spectrum no han aprovechado todas



las cualidades que tiene el Amstrad para ello.

Como características técnicas podemos citar que el juego está hecho en Mode 0, es decir, en modo 16 colores, con el que se consigue unos dibujos muy vistosos en colorido pero bajo en detalles, aunque en este juego se han esmerado también en éstos últimos. De los personajes, el más pequeño es el Buitre que aun así ya mide 5 x 3 caracteres. La música está hecha a dos canales con lo que no aprovechan al máximo las posibilidades del Amstrad, pero esto no significa que sea mala.

GRAFICOS	8
MOVIMIENTO	6
SONIDO	7
ACCION	6
ADICCION	6
RELACION c/p	

¡¡¡SUSCRIBETE A AMSTRAD ACCION!!! TE REGALAMOS UN JUEGO DE ULTIMA HORA

Todos los lectores que se suscriban ANTES DEL 30 DE MARZO, recibirán uno de los dos últimos programas de Opera Soft. Suscribete y elige el que quieras.



¡¡Ahorra 950 ptas. o gana un super-juego!!

Dos éxitos comentados en este número para que puedas elegir con conocimiento de causa. No te demores y envíanos el boletín de suscripción. Junto con el primer número recibirás, gratuitamente, el juego que hayas elegido, cuyo precio de venta al público es de 2.500 pesetas.

DOS FORMAS DE SUSCRIBIRTE

Te ofrecemos dos maneras diferentes de suscribirte a AMSTRAD ACCION.

- 1 año (11 números) 3.850 pesetas, con tu programa de regalo.
- 1 año (11 números) 2.900 pesetas, sin el programa de regalo.

No te lo pienses y mándanos el boletín de suscripción con tus datos lo antes posible. ¡Ah!, recuerda que esta oferta solamente es válida hasta el 30 de marzo.

Si no quieres recortar este boletín haz una copia a mano o a máquina y envíalo a:
AMSTRAD ACCION Apartado de Correos 91 BILBAO

NOMBRE: ....

DOMICILIO: .... CODIGO POSTAL ....

LOCALIDAD .... PROVINCIA: ....

TELEFONO: .... MODELO ORDENADOR: ....

Deseo suscribirme a AMSTRAD ACCION en la modalidad que a continuación detallo:

☐ Por 1 año (11 números) al precio de 3.850 pesetas. RECIBIRE DE REGALO UN JUEGO.
☐ Por 1 año (11 números) al precio de 2.900 pesetas. SIN RECIBIR EL JUEGO DE REGALO.
Quiero recibir el programa: ☐ LIVINGSTONE SUPONGO ☐ COSA NOSTRA

Forma de pago: ☐ Mediante giro postal número: ....
☐ Mediante talón bancario a nombre de AMSTRAD ACCION.
☐ Contra reembolso del primer número (70 pesetas por gastos de envío).

JUNTO CON EL PRIMER NUMERO RECIBIRAS TU CARNET DE SOCIO DE LA BOUTIQUE AMSTRAD ACCION

CONTACTOS

SI QUIERES VER PUBLICADO TU ANUNCIO ENVIANOSLO ESCRITO EN UN PAPEL CON LETRA MUY CLARA. **CONTACTOS** ACEPTA TODO TIPO DE MENSAJES RELACIONADOS CON NUESTRO ORDENADOR.

¡¡PONTE EN **CONTACTO**!!

Mandarlos a: **CONTACTOS**
AMSTRAD ACCION
Apartado de Correos 91
BILBAO

- Ocasión: vendo Amstrad CPC 664, monitor color, unidad de disco incorporada, con pocas horas de uso y en estado impecable. Regalaría unos 50 programas comerciales (juegos y utilidades) y joystick. Lo dejaría todo en 89.000 pts. (negociables). Ineresados dirigirse a José Luis Ania Fernández, c/ El Ampurdán, 123° izq. 33210 Gijón, o llamar al teléfono (985) 38 31 48.

- Desearía contactar con usuarios de Amstrad para intercambio de programas. Escribir a Fco. Javier González Crespo. C/ Circunvalación. Edif. Bruselas II, esc. izq. - 2.° F. 03500 Benidorm (Alicante).

- Quisiera establecer contacto con usuarios de Amstrad para intercambio de programas, ideas, etc. Mi teléfono es: (965) 85 47 30.

- Quisiera contactar con usuarios de Amstrad para intercambio de trucos, pokes, juegos, etc. Mi dirección es: Jesús Ruso Cambados. C/ San Ramón. Edif. Viviendas Playmon, primer bloque, 2.ª escalera. Bajo - puerta 1.ª 03500 Benidorm (Alicante).

- Deseo contactar con otros usuarios del CPC 464 para intercambiar programas. Enviadme lista para efectuar dicho intercambio. Fco. Javier García Flecha. C/ Santa Bárbara, bloque 3 - 1.° dcha. 24650 Santa Lucía de Gordon (León).

- Vendo CPC 464 verde + modulador de TV + lápiz óptico + 80 programas + manuales + 1 libro por compra del 6128. Perfecto estado. Tfno.: (945) 24 07 72. Tardes. Barato. Apto. de Correos 2144. Vitoria.

- Desearía contactar con usuarios del Amstrad 6128 de la provincia de Barcelona interesados en el intercambio de programas. Escribir a Jordi Momino de la Iglesia. C/ Santpedor, 80-82, 4.° - 2.ª. 08240 Manresa (Barcelona).

- Desearía cambiar, vender o comprar programas en disco, tengo unos 350. Escribid a Carlos Ribo Vilaseca. Urb. Mirasol, 1. 25280 Solsona (Lérida).

- Poseo CPC 6128. Me interesaría entrar en contacto con alguien para intercambiar programas e información. Escribir a Xabier Bustos Ruiz, Avda. Barcelona, 106, 4.°, 1.ª. Igualada (Barcelona).

- Estoy interesado en la gestión y utilidades. Escribir a Pepe Perdices García. Avda. Guadalajara, 19. 28805 Alcalá de Henares (Madrid).

- Tengo un CPC 464 con unidad de disco y quisiera cambiar programas. Tengo más de 350 juegos que van aumentando. Llamar al teléfono (976) 86 77 28 o escribir a Borja Sancho. Plaza San Francisco, n.° 7. 50540 Borja (Zaragoza).

- Ocasión: vendo Amstrad CPC 664, monitor color, unidad de disco incorporada, con pocas horas de uso y en estado impecable. Regalaría unos 50 programas comerciales (juegos y utilidades) y joystick. Lo dejaría todo en 89.000 pesetas. (negociables). Interesados dirigirse a José Luis Ania Fernández. C/ El Ampurdán, 12 - 4.° izq. 33210 Gijón o llamar al teléfono (985) 38 31 48.

- Desearía contactar con usuarios de Amstrad 464 para intercambio de programas, juegos, utilidades, etc. Interesados dirigirse a José Prado Somalo. C/ Marqués de la Ensenada, n.° 15, 5.° F. 26003 Logroño (La Rioja). Prometo contestar.

- Compro, vendo, cambio programas para Amstrad. Dispongo de las últimas novedades, más de 400. Abstenerse principiantes. Mandar lista. Interesados escribir a Diego Parrilla Santamaría. C/ Marqués de Murrieta, 18 - 6.° D. 26005 Logroño. O llamar al teléfono (941) 22 88 14.

- Desearía contactar con usuarios del CPC 6128 para cambiar programas. También vendo juegos originales (Bomb Jack, Red Coats, Equinox, etc.). Escribir a Juan Manuel Puerta Amurrio. C/ Colón, n.° 6 - 3.° D. 09200 Miranda de Ebro (Burgos).

- Cambio programas para Amstrad CPC 6128. Interesados escribir a: Antonio Tenorio Gil. C/ Mármoles, n.° 68 - 4.° izq. 29007 Málaga.

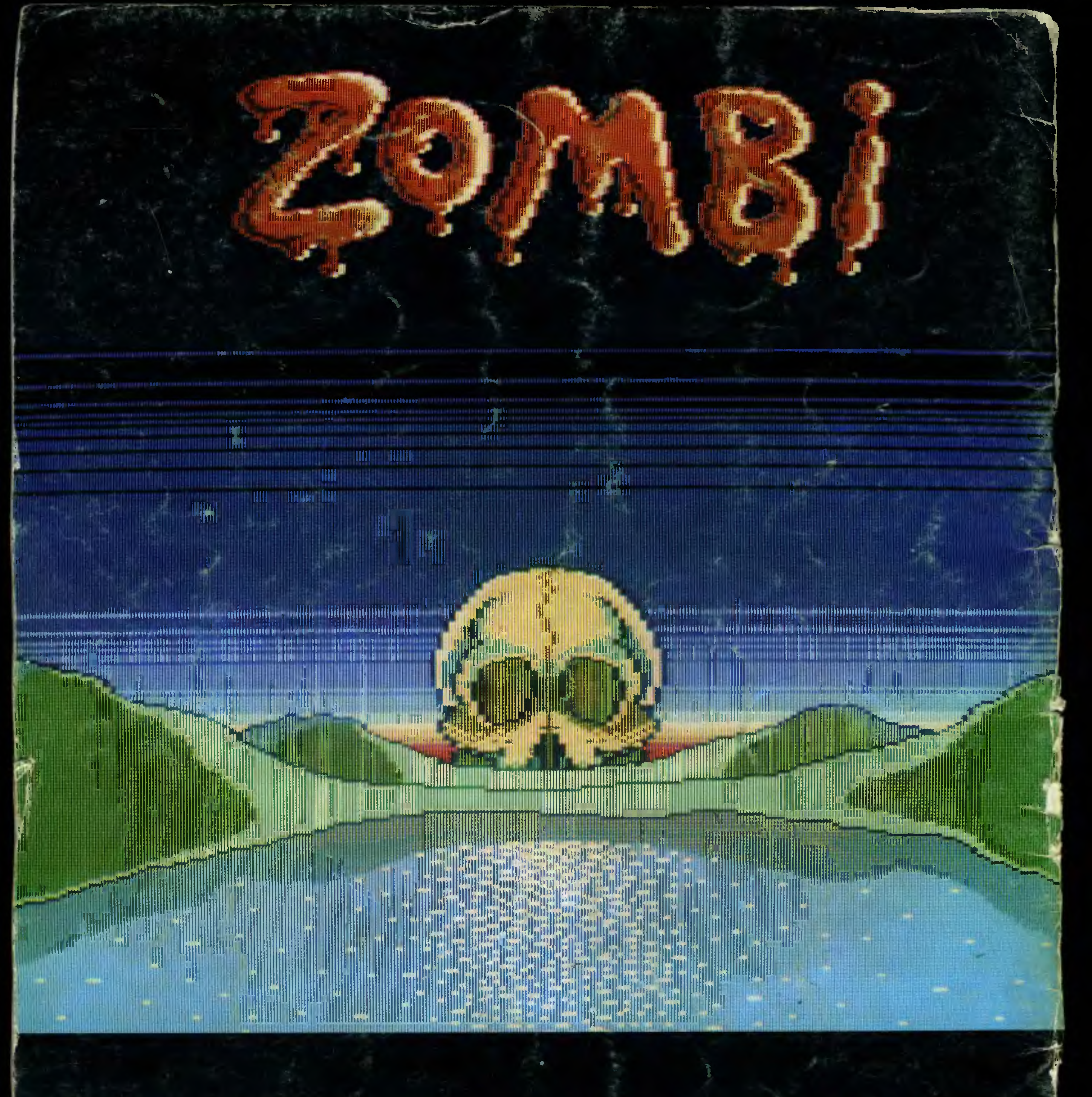
- Atención: si tienes y deseas tener buenos programas en disco, escríbeme; intercambio toda clase de programas. Carlos López Rodas. Castillo de Benisano, n.° 9, 1.° 46018 Valencia.

- Estaría interesado en intercambiar programas para CPC 6128. Más de 400, muchos extranjeros. Interesados escribir a Emilio Gil Corellano. Gran Vía, 44, 5.° D. 48011 Bilbao.

- Estoy interesado en contactar con usuarios de Amstrad para intercambiar programas e ideas, en cinta y disco. Escribir a Rafael O'Donell Verger. Comandante Llompart Ginard, 7 - 4.°. 07010 Palma de Mallorca.

- Deseo contactar con profesores de EGB para intercambiar información y programas educativos y utilidades de colegios. Escribir a Alvaro Indias Ortiz. Mariana Pineda, 3 - 1.° B. 41730 Las Cabezas de San Juan (Sevilla).

- Desearía contactar con usuarios del CPC 6128 para intercambio de juegos. Desde cualquier sitio de España. Interesados llamar al tfno.: (965) 85 94 99 o escribir a Iván Marín. Apto. 128. 03500 Benidorm (Alicante).



¡UNA AVENTURA ESCALOFRIANTE!

SOFT EXPRESS, S. A.
C/ Duque de Fernán Núñez, 2, 4º-4
28012 MADRID
Teléfonos 228 66 34 - 228 68 13